PC SOLUCES

148 PAGES POUR FINIR TOUS VOS JEUX

9 SOLUCES COMPLÈTES

- STUPID INVADERS
- TRILOGIE BLAIR WITCH VOL. 1, 2 & 3
- CRIMSON SKIES

ÇA VA SAIGNER !!

- GUNMAN CHRONICLES
- HITMAN - TUEUR À GAGES
- PROJECT IGI
- RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

NOUVEAUX CHEAT CODES,

- BALDUR'S GATE 2
  Les armes magiques et les tactiques de combat

100% soluces

LE «CONTE» EST BON !

AMERICAN MC GEE'S ALICE

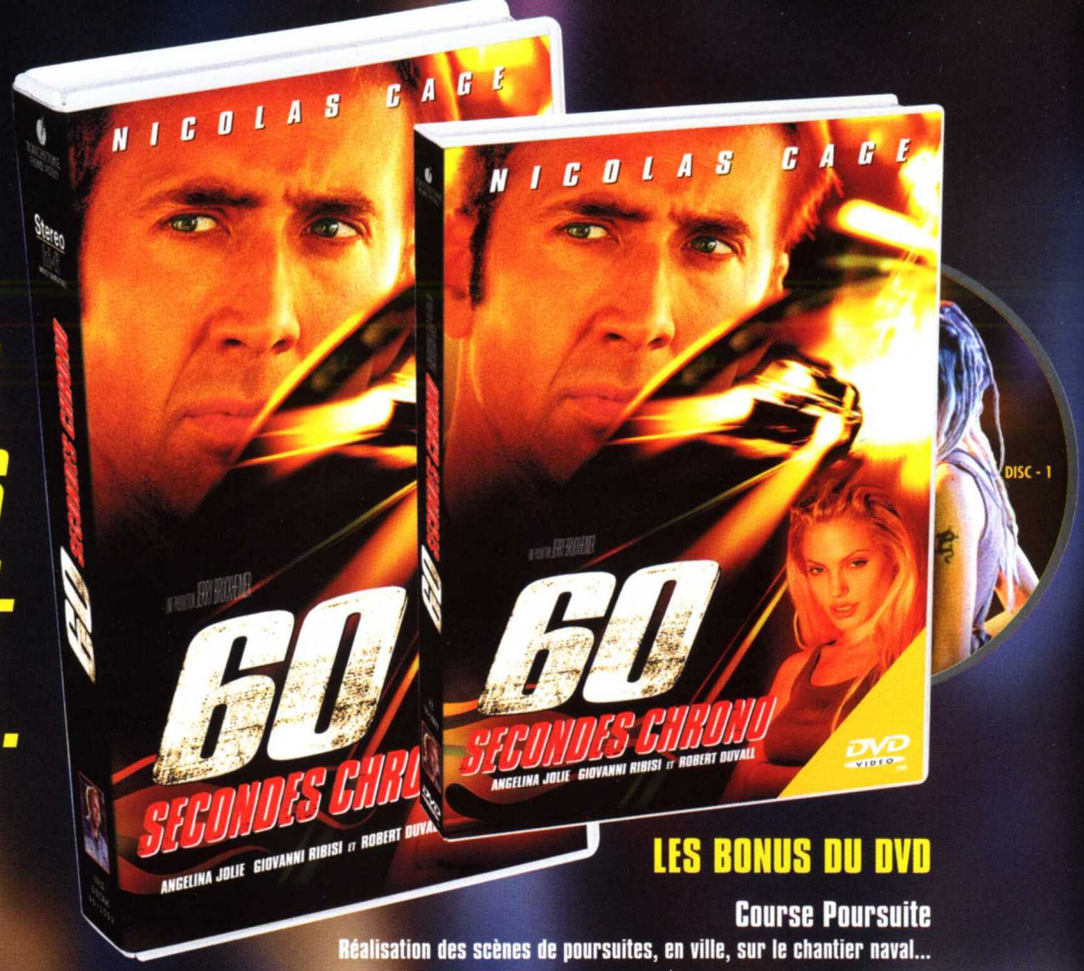
SUIVEZ LE LAPIN ET AFFRONTEZ LA REINE DE CŒUR !

Et aussi, + de 600 codes et astuces

39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

L 9506 - 41 - 39,00 F - RD

AMATEURS DE BELLES CARROSSERIES PRÉPAREZ-VOUS...



LES BONUS DU DVD

Course Poursuite
Réalisation des scènes de poursuites, en ville, sur le chantier naval...

0 à 60
Toutes les étapes de la réalisation du film

Attachez vos ceintures
Tous les acteurs ont pris des cours de pilotage. Leurs réactions...

Rôles principaux
Chaque acteur parle de son personnage

Scènes d'action
Compilation des scènes les plus spectaculaires

Commentaires de Jerry Bruckheimer

TOP DÉPART EN VIDEO LE 23 FEVRIER 2001

JERRY BRUCKHEIMER FILMS

TOUCHSTONE HOME VIDEO

© Touchstone Pictures

Ours

CYBER PRESS PUBLISHING

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET
HTTP://WWW.LOISIR.NET
VOUS POURREZ :
- CONSULTER NOS ANCIENS NUMÉROS
- COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS
- VOUS ABONNER EN LIGNE
- AVOIR LES DERNIÈRES INFOS SUR LES JEUX VIDÉO
- ACCÉDER À DES MILLIERS DE CHEAT CODES
- OBTENIR DES DIZAINES DE SOLUTIONS
- CONTACTER LES RÉDACTEURS
- RENCONTRER LES LECTEURS (FORUM ET CHAT)
- DÉCOUVRIR NOS AUTRES PUBLICATIONS (CINÉ LIVE, AUTO LIVE...)

PUBLIÉ PAR CYBER PRESS PUBLISHING S.A.
CAPITAL SOCIAL : 9 700 000 F.
6, BOULEVARD DU GÉNÉRAL LECLERC
92115 CLICHY CEDEX
STANDARD : 01 41 06 44 33 • FAX : 01 41 06 44 48

PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL :
MARC ANDERSEN (MANDERSEN@LOISIR.NET)
DIRECTEUR GÉNÉRAL ADJOINT :
PHILIPPE DELEPLACE (PDELEPLACE@LOISIR.NET)
DIRECTEUR DES RÉDACTIONS :
GILLES HEYLEN (GHEYLEN@LOISIR.NET)
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION :
MARC ANDERSEN (MANDERSEN@LOISIR.NET)
DIRECTRICE ADMINISTRATIVE ET FINANCIÈRE :
SONIA TUOVIC' (STUOVIC@LOISIR.NET)
CONTRÔLEUR DE GESTION :
SÉVERINE MADINIER (SMADINIER@LOISIR.NET)
DIRECTRICE COMMERCIALE ET MARKETING :
ISABELLE WEILL (IWEILL@LOISIR.NET)
TÉL. : 01 41 06 44 45
ASSISTANTE MARKETING :
DORIANE LEROY (DLEROY@LOISIR.NET)
CHEF DES VENTES :
EMMANUEL CHODKIEWICZ
(VENTE@LOISIR.NET)

ABONNEMENT ET ANCIENS NUMÉROS PC SOLUCES
B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX
N° Indigo 0 825 001 707
0,98 TTC / MN
- E-MAIL : ABONNEMENT@LOISIR.NET

ABONNEMENT EN SUISSE :
EDIGROUP S.A., CASE POSTALE 393, 1293 CHÊNE BOURG.
TÉL. : 022/348 44 28
ABONNEMENT EN BELGIQUE :
TONDEUR S.A., 9 AV. VAN KALKENLAAN, 1070 BRUXELLES.
TÉL. : 02 555 02 17
TARIF D'ABONNEMENTS ET DE RÉASSORT POUR LES AUTRES PAYS : NOUS CONSULTER.
RESPONSABLE ABONNEMENTS :
CHRISTOPHE BASSET (CBASSET@LOISIR.NET)
TÉL. : 01 41 06 44 46

RÉDACTEUR EN CHEF :
ALAIN MILLY (AMILLY@LOISIR.NET)
CHEFS DE RUBRIQUE :
EMMANUEL VILLALBA (EVILLALBA@LOISIR.NET)
SIMON MOHAMEDALY (SMOHAMEDALY@LOISIR.NET)
RÉDACTEURS :
CHRISTOPHE LEMONNIER (CLEMONNIER@LOISIR.NET)
JEAN-JACQUES BENZONI (JJBENZONI@LOISIR.NET)
DANIEL MOHAMEDALY (DMOHAMEDALY@LOISIR.NET)
MICKAEL COIFFIER (MCOIFFIER@LOISIR.NET)
VIRGILE VOIRIN (VVOIRIN@LOISIR.NET)
REMERCIEMENTS : OLIVIER SAMSON
SECRÉTAIRE GÉNÉRALE DE RÉDACTION :
CATHERINE MONTAGNON
(CMONTAGNON@LOISIR.NET)
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION :
LOUIS BERG
CORRECTION - REWRITING :
CATHERINE PRIMARD, LUCILE SAUSSEY, AGNÈS IZRINE
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION TECHNIQUE :
RICHARD EL MESTIRI (ELMESTIRI@LOISIR.NET)
MAQUETTISTE : SOPHIE LAHAXE, FRÉDÉRIC DEVELAY, LAURENT COLLIARD
COUVERTURE : MICKAEL CAMBOUR
ILLUSTRATIONS DE COUVERTURE :
© 2001 EA GAMES
PHOTOGRAVURE : QUADRATIN (75 PARIS)
IMPRESSION : GROUPE IMPRIMERIE NATIONALE (67300 SCHILTIGHEIM)
DISTRIBUTION : MESSAGERIES LYONNAISES DE PRESSE
CYBER PRESS PUBLISHING ÉDITE ÉGALEMENT :
PLAYMAG, LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, LA BIBLE DES SECRETS NINTENDO 64, CINÉ LIVE, AUTO LIVE, KID'S MANIA, TOM & JERRY, INTERNET TODAY, HIT GÉNÉRATION LIVE, BUGS BUNNY JEUX, MAXITOONS ET AUSSI 3615 PC SOLUCES (2,21 F/MN) ET ASTUCES PC AU 08 36 68 14 16 (2,21 F/MN)

DÉPÔT LÉGAL À PARUTION
COMMISSION PARITAIRE N° 1003K76997
N° ISSN : 1269-2921
©1999 CYBER PRESS PUBLISHING. TOUS DROITS DE REPRODUCTION RÉSERVÉS POUR TOUS PAYS. AUCUN ÉLÉMENT DE CE MAGAZINE NE PEUT ÊTRE REPRODUIT NI TRANSMIS D'AUCUNE MANIÈRE QUE CE SOIT, NI PAR QUELQUE MOYEN QUE CE SOIT, Y COMPRIS MÉCANIQUE OU ÉLECTRONIQUE, ON-LINE OU OFF-LINE, SANS L'AUTORISATION ÉCRITE DE CYBER PRESS PUBLISHING

PUBLICITÉ
GS RÉGIE - 92, AV VICTOR CRESSON
92442 ISSY LES MOULINEAUX CEDEX
MOUKI CLÉMENT
TÉL : 01 40 95 57 52
FAX : 01 40 95 57 58

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*
*2,21 F/MN

ÉDITO

À PC Soluces, nous aimons particulièrement les jeux d'aventure, les RPG, mais aussi les bons Quake-like, le tout pimenté d'un peu d'horreur, si possible. Eh bien, on peut dire que, ce mois-ci, nous sommes plutôt gâtés. Pour les amateurs d'aventures horrifiques, nous avons la trilogie **Blair Witch** ainsi que **Resident Evil 3** et, pour les mordus de la gachette, **Gunman Chronicles**, **Project IGI** et **Hitman** (qui a dit que sans Lara Croft, Eidos n'existerait pas. Attendez donc de voir **Commandos 2**, vous serez bluffé) ! Et, pour concilier les deux genres, une petite merveille ; **Alice**, une jeune fille qui ne s'en laisse pas conter. Enfin, nous vous dévoilons tous les secrets pour trois autres jeux : l'excellent **Crimson Skies** de Microsoft, **Baldur's Gate 2**, un complément à la solution publiée dans le dernier numéro et le très délirant **Stupid Invaders**. On se quitte sur une bonne nouvelle : PC Soluces devient trimestriel (les abonnements sont prolongés d'autant de mois que de numéros à servir). Nous nous retrouverons avec plaisir en juin.

Alain

Sommaire

SOLUTIONS/GUIDES

Gunman Chronicles ..... page 4
Hitman, tueur à gages ..... page 24
Resident Evil 3 Nemesis ..... page 40
Blair Witch : (Volume I) Rustin Parr ..... page 52
Blair Witch : (Volume II) Coffin Rock ..... page 60
Blair Witch : (Volume III) Elly Kedward ..... page 64
Project IGI ..... page 70
American Mc Gee's Alice ..... page 90
Stupid Invaders ..... page 108
Crimson Skies ..... page 118
Baldur's Gate 2 ..... page 128
Triches Trash ..... page 136

Commandes anciens numéros ..... pages 23 et 69

GUNMAN CHRONICLES

RETROUVEZ LES ASTUCES POUR CE JEU DANS LA RUBRIQUE TRICHES TRASH À LA FIN DU MAGAZINE

Éditeur : Sierra

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Janvier 2001

Config. mini : PII 350 64 mo

Depuis Deus Ex, rien de bien folichon n'est tombé sur nos disques durs. Voici l'attente récompensée. Gunman Chronicles est bien le digne successeur d'Half Life et Opposing Force. Reprenant leur moteur respectif, cette nouvelle bombe vous transportera dans la peau d'un Gunman, sorte de marine de l'espace qui devra en découdre avec toutes les formes de vie qu'il croisera ! Une vraie bombe... quoiqu'un peu courte !

Virgile • (vvoirin@loisir.net)

I-La colonie des astéroïdes

À force de coloniser tout ce qu'elle rencontre, l'humanité en a été réduite à creuser ses "cailloux de l'espace" pour y faire de petites bases, non détectables par les xénomes. La colonie dans laquelle vous vous trouvez est la plus avancée. Elle est située aux confins de l'empire et il y règne une atmosphère de mort. L'ennemi n'est pas loin...

En route pour le briefing

Après un court voyage en navette, à travers le réseau de communication de la colonie formée de plusieurs astéroïdes, vous stopperez dans la base principale de cet archipel spatial. Attendez qu'une ouverture se pratique au sol pour vous y engouffrer. Une fois de plain-pied sur le titanesque bloc de pierre, partez sur la gauche en direction de la salle de briefing. Une fois cette salle atteinte, commencera un petit laïus encensant le glorieux général tombé au combat sur Banzure Prime **(01)**. Le cirage de bottes terminé, attendez que le champ de force obstruant la porte se coupe pour rebrousser chemin et partir vers le pas de tir.

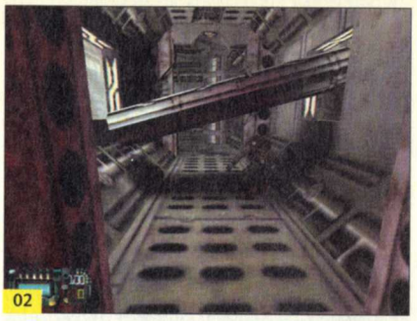
Les ennuis commencent

Non loin du pas de tir, et après qu'un Gunman aura coupé le champ de force d'une porte, vous pourrez assister, auprès d'un autre soldat, au crash d'un vaisseau de liaison ! Malheureusement pour vous, en explosant, le vaisseau détruit en partie la vitre blindée séparant le corridor du vide spatial. Il y a urgence ! Suivez le Gunman pour apprendre les deux premiers mouvements de base qui sont l'accroupissement **(02)** et le saut. Restez toujours derrière lui lors de ce passage. Si vous le devancez, il arrêtera sa progression et vous serez bloqué. Donc, les deux obstacles passés, attendez qu'il débloque la porte étanche qui obstrue le couloir vertical et grimpez aux barreaux de l'échelle. Une fois tout en haut, de cette dernière, retournez-vous et faites un saut avec élan au-dessus du vide pour atteindre le couloir vous faisant face. Suivez le garde et activez l'interrupteur contre la paroi pour éteindre le champ de force. Vous déboucherez dans un cul-de-sac. Commencez par récupérer le couteau de combat sur le rebord et, avec ce dernier, brisez la vitre fissurée sur le sol **(03)**. Laissez-vous tomber dans le trou et reprenez des points de vie grâce aux bornes médicales, en les activant. Continuez à avancer et vous verrez, un peu plus loin, un soldat être aspiré dans le vide. heureusement pour vous, et non pour lui, un champ de force viendra colmater la brèche. Poussez ensuite la caisse contre le rebord et sautez sur elle pour atteindre le conduit d'aération en hauteur **(04)**. Accroupissez-vous pour le longer et donnez un coup de poing pour détruire la grille bloquant le passage. Une fois dans la nouvelle pièce, il vous faudra sauter par-dessus un container. Vous devrez, pour cela, avancer, sauter et tout de suite rabattre vos jambes en vous accroupissant en l'air. Je sais, c'est un peu bizarre, mais de cette manière vos jambes ne toucheront pas le bord, ne vous empêchant pas, du coup, d'atteindre le haut de la caisse ! Longez le couloir pour atteindre le pas de tir.

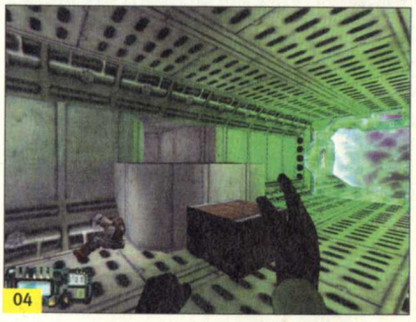
À LA LOUPE

Vous devrez maîtriser les mouvements de base du personnage qui sont le saut, l'accroupissement et l'interaction avec le décor. Loupez une étape et c'est cuit pour le reste de l'aventure.

01


02

03


04

05

06

Maniement des différentes armes et véhicule de combat

Ça y est, ça va saigner ! Enfin presque, car les cibles que vous allez dégommer sont factices, car virtuelles.

À LA LOUPE

En plus du maniement, prenez le temps de lire la notice (je sais que vous ne l'avez pas ouverte). C'est une mine d'or pour l'explication des armes et de leurs fonctions.

Le pistolet

Donc, une fois dans la première partie du stand de tir, récupérez l'arme sur son socle **(05)** et allez vous placer sur le stand de gauche. Récupérez, juste avant cela, des munitions contre la baie vitrée. En face du premier monstre que nous appellerons bipède, sélectionnez le mode Rapide grâce à votre bouton de personnalisation de l'arme, et faites feu sur le monstre. Ce dernier détruit, passez sur le stand de droite. Récupérez dans la valisette l'option de snipe qui s'adapte sur votre pistolet et, toujours avec votre second bouton de souris, sélectionnez le mode Visée. Zoomez sur le monstre et... boom ! Continuez par le troisième stand et mettez votre arme sur charge pour en finir avec cette avant-dernière épreuve au pistolet. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre sur la droite, au dernier stand, de sélectionner le tir rapide pour récolter 400 points en tirant à répétition sur le monstre. Cela fait, posez votre arme dans la boîte rouge de sûreté, et longez le couloir jusqu'au deuxième stand de tir.

07

08

09

Le fusil à pompe

En débouchant dans cette pièce, prenez des cartouches sur la gauche et le fusil à pompe sur le petit meuble métallique. Grimpez d'ailleurs sur ce meuble. Allez dans le menu de sélection de l'armement, sélectionnez 4 comme nombre de cartouches, et fusil comme mode de dispersion. Visez ensuite l'image holographique du bipède et faites feu de toutes parts. Le score de 300 points atteint vous permettra de passer au stand suivant, après avoir posé votre arme dans la boîte rouge.

La mitrailleuse

Comme précédemment, prenez des chargeurs sur la gauche, puis l'arme au centre de la pièce. La mitrailleuse a deux fonctions. En mode Coup par coup, vous serez hyperprécis dans vos attaques, mais n'aurez pas une cadence de tirs démoniaque. En appuyant sur le second bouton de votre souris, vous pourrez voir les deux petits canons de votre arme commencer à tourner. En tirant, votre cadence sera alors doublée. De plus, au fur et à mesure que vous tirerez, la jauge de température de l'arme augmentera. Arrivée au plus haut de sa température, votre arme aura un dysfonctionnement et se mettra à lâcher une bordée de pruneaux à même de découper un humain en deux **(06)** ! Cette technique est très pratique face à un monstre un peu trop arrogant. Donc, mettez votre arme en surchauffe en tirant sur le bipède, et vous n'aurez aucun mal à totaliser un score supérieur à 500 points. Sécurisez votre arme et passez la porte.

Le tank

Longez le couloir en utilisant votre lampe pour vous repérer et, tout au bout, attendez que le fantassin dégage la porte du champ de force pour atteindre le char. Placez-vous à côté de ce dernier et appuyez sur la touche utiliser. Vous serez alors maître du monstre d'acier **(07)** ! Le maniement de ce char est assez simple. Vous le dirigerez avec vos touches de direction. La tourelle étant indépendante, vous pourrez, tout en bougeant dans un sens, viser l'autre côté avec votre tourelle en vous servant de la souris. Le bouton accroupir sert ici à mettre en action les mitrailleuses. Le canon étant déconnecté, vous ne pourrez vous en servir. Le bouton de saut sert, quant à lui, à vous sortir du véhicule. Donc, amenez le char au bout de l'entrepôt pour atteindre le dernier lieu de l'entraînement.

Les grenades

Après le laïus du cadre et de l'ordinateur, attrapez plusieurs grenades qui se matérialiseront sur votre gauche le long du grillage, et placez-vous face à l'ouverture. Au fond à gauche, vous verrez un cracheur xénome. Prenez une grenade et lancez-la sur lui. Boom ! Ensuite, après qu'un deuxième monstre fut apparu et qu'une grille s'est levée, choisissez le mode Fragmentation de la grenade et jetez-la par-dessus la grille. Pour finir, un troisième cracheur apparaîtra derrière une vitre. Sélectionnez le mode Chrono et Fragmentation de votre pétard, et lancez-le à gauche de la vitre. la grenade glissera alors sur la droite, au pied du monstre, qui ne restera une image que pour quelques centièmes de seconde, encore ! Ce dernier jet effectué, préparez-vous à utiliser la grenadière qui apparaîtra sur votre droite. Prise de tête à l'horizon !

La grenadière

La grenadière et un lance-grenades multifonctions. Bon, je ne vous cache pas que c'est un peu la cata pour s'y retrouver dans le menu de configuration de la bête ! Enfin, rien n'est vraiment difficile, il vous suffira de bien suivre les instructions du cadre, et vous pourrez déboulonner de la sentinelle à tour de bras **(08)** ! Quand vous vous serez bien défoulé et en aurez explosé quelques unes, vous pourrez vous réentraîner au maniement des armes, ou bien prendre l'ascenseur sur la droite pour clore ce chapitre.

Que le spectacle commence !

Une fois les soubassements de l'astéroïde atteints, suivez le couloir pour récupérer votre combinaison de protection, près du garde. Retournez maintenant à votre point de départ et entrez dans le spatio-dock **(09)**. Entrez dans le deuxième vaisseau de débarquement, et préparez-vous à en baver sur la planète qui vous attend, quelques milliers de kilomètres sous vos pieds !

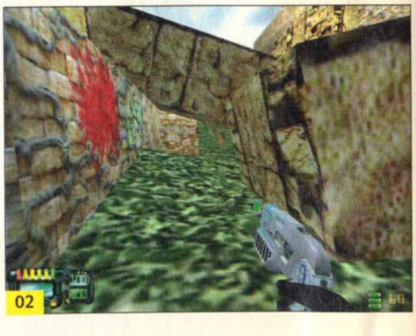
II-La planète des Mayas

À croire que Turok a fait des émules. Vous débarquerez sur une planète aux ruines "antémayesques", truffée de pièges archaïques mais mortels, et de dinosaures tantôt herbivores tantôt carnivores ! De plus, vous serez pris à partie par des soldats renégats commandés par... le général en personne. Ce chien, que l'on croyait mort, s'est retourné contre ses anciens alliés pour former une branche dissidente aux louches agissements. Tout se complique !

Pris au piège

Le transporteur se pose en douceur sur ce nouveau monde. Une fois les portes ouvertes, sautez sur la terre ferme et grimpez la pente de pierres pour atteindre un petit tunnel. À l'autre bout du tunnel, vous déboucherez dans une grande aire de jeu découverte où gambadent paisiblement quelques dinosaures **(01)** ! Comme ils sont herbivores, n'allez pas jouer du couteau pour éblouir les conscrits ! Longez la petite mare et pénétrez dans la construction du fond. Vous verrez alors un Gunman passer à travers un faisceau laser, déclenchant une bombe ! Sortez de la pièce et rebroussez chemin jusqu'à la mare. Ce sera alors le début des hostilités. L'ennemi, au courant que les Gunman se trouvent dans les parages, fait feu de toutes parts et commence à mettre à mal vos troupes. Dans un premier temps, allez chercher le pistolet derrière la colonne qui s'est effondrée **(02)** et retournez à la zone de largage. En cours de route, vous collecterez d'autres munitions pour le pistolet. Une fois près de vos vaisseaux, ce sera la cata ! Les missiles pleuvent de partout, réduisant vos rutilants trans-

01


02

porteurs en un amas de taules rougies par les flammes ! Allez dans un premier temps récupérer le fusil à pompe près du soldat blessé, puis suivez les gardes qui vous le demandent. Une fois derrière les caisses vertes, faites le tour de la salle par la gauche, de manière à atteindre le bâtiment renfermant le nid de mitrailleuses. Sur le côté dudit bâtiment, empruntez l'échelle et, une fois dans la casemate, liquidez les mitrailleuses en réglant votre tir sur rapide **(03)**. Le sort des mitrailleuses réglé, un tank viendra vous tirer dessus ! Le sol du bâtiment n'y résistera pas et s'écroulera sous vos pieds, vous faisant chuter dans un point d'eau. Préparez-vous à flinguer des piranhas qui ne tarderont pas à pointer le bout de leurs dents. Tout danger écarté, longez le couloir et allez descendre le petit dino près du nid. Ce dernier occis, vous pourrez, si vos points de vie ne sont pas à fond, gober les œufs pour retrouver des forces (appuyez sur la touche utiliser) ! Longez ensuite le couloir pour atteindre une autre zone du niveau.

Tout va de mal en pis

Continuez à longer les différents couloirs, et grimpez à l'échelle tout au bout de votre périple. Une fois à l'air libre, vous verrez une tourelle de défense ennemie descendre un nouveau transporteur de troupes. Décidément, c'est un vrai tir aux pigeons ! Cette tourelle rentrée dans son abri, sautez dans la cour et longez le mur de gauche. Empruntez la colonne couchée en travers **(04)** pour atteindre le haut du muret. Longez-le et sautez le trou pour entrevoir un couloir. Entrez dedans et préparez-vous à éviter plusieurs pièges basiques, mais réellement mortels. Ces pièges auront la forme de tête de pierre qui cracheront des flèches à intervalles réguliers **(05)**. Il vous suffira d'avoir un bon timing pour traverser devant les statues avant qu'elles ne crachent leurs projectiles mortels. Une fois à l'extérieur (méfiez-vous des petits dinosaure qui sortent des trous), allez écouter les suppliques des gardes mourants, brisez les vases avec votre couteau pour récolter de la vie, et allez prendre le couloir de droite qui est surmonté d'une idole aux yeux rouges. Longez alors le couloir pour changer de zone.

À LA LOUPE

Les vases renferment souvent des bonus... ne négligez pas de les détruire. D'ailleurs, je vous conseille de les éclater avec votre couteau et non avec votre pistolet. De cette manière, vous éviterez de gâcher des munitions. Ce précepte fonctionne aussi pour les grilles et les niveaux suivants.

Nos amies les bêtes

Vous déboucherez dans un espace où, à première vue, des soldats ont servi de repas à de "petits" dinosaures ! N'ayez pas peur, ils sont partis. Passez entre les bambous de la porte et allez au bout du couloir parler au Gunman blessé. Pendant ce temps, une énorme masse grise passe au-dessus de vous ! Le garde ayant vidé son sac, faites demi-tour et passez par le tunnel accessible, à droite de la porte aux bambous **(06)**. Au bout du tunnel, vous atteindrez une bifurcation. Liquidez le scorpion géant qui défoncera le mur, et éclatez les vases pour récolter divers bonus. Continuez à suivre le tunnel et vous serez bloqué. Devant vous se dresse un mur trop haut pour être sauté. Vous pourrez d'ailleurs voir une patte gigantesque défoncer le tunnel devant vous.

Ne pouvant passer, rampez dans l'ouverture sur la droite, et vous déboucherez dans une vaste pièce où vous serez pris à partie par deux dinosaures. Liquidez-les rapidement et continuez dans le tunnel.

À LA LOUPE

Les dinosaures que vous rencontrerez ici sont très vifs. Le meilleur moyen pour les tuer, ainsi que tous les ennemis du jeu, est de leur viser la tête !

Le général a besoin de vous

Au bout du couloir, vous tomberez dans un énième traquenard ! Le général en personne vous enfermera dans une prison de fortune, le temps de vous exposer son plan **(07)** qui consiste à vous apparenter à un bout de viande qui devra essayer de survivre dans la bouche d'un géant. En fait, à ses yeux, vous n'avez aucune chance de survivre. Son laïus terminé, le général partira et, quelques secondes après,

vous pourrez sortir de votre prison. Partez sur la gauche et brisez les deux vases pour collecter quelques bonus. Continuez à avancer et vous déboucherez dans une grande zone où vous attend un gigantesque dinosaure. Attendez qu'il arrête d'obstruer le passage avec ses mâchoires **(08)** pour vous précipiter dans la cour. Il faudra ensuite grimper par les deux échelles et activer les deux interrupteurs en hauteur pour ouvrir la porte en contrebas **(09)**. Bien sûr, pendant ce temps vous serez constamment harcelé par le dinosaure ! Une fois la porte du bas ouverte, engouffrez-vous dans le passage et suivez le couloir souterrain.

À LA LOUPE

Le dinosaure géant vous attaquera toutes les quatre secondes. C'est le laps de temps au cours duquel vous pourrez rester immobile. Au-delà, il vaudra mieux courir.

Que la boucherie commence !

Au fond du couloir, et après avoir récupéré quelques bonus, vous déboucherez dans un cul-de-sac. En contrebas se trouve une petite ouverture, de l'autre

08

09

côté deux gardes renégats. Vous savez ce qu'il vous reste à faire **(10)** ! Ceux-ci liquidés (vous aurez automatiquement élargi la petit ouverture), sortez au grand jour. Méfiez-vous du saurien si les deux gardes ne l'ont pas déjà tué. Longez le couloir suivant en vous méfiant du dino qui sortira du trou, et vous rencontrerez une forte résistance humaine. Au bout du couloir, partez sur la droite pour récupérer des bonus dans un vase, puis longez le couloir de gauche. Gaffe aux soldats ! Une

En route vers de nouvelles aventures

Au bout du couloir, vous déboucherez dans une zone à ciel ouvert. Vous faites face à une casemate. À l'intérieur, un garde. Tuez-le à distance en réglant votre pistolet sur charge, puis grimpez sur le pourtour de la pièce pour récupérer des bonus. Empruntez ensuite le couloir et prenez le petit passage de droite pour contourner l'éboulement qu'un garde vient de créer. Liquidez le garde et suivez le couloir de droite. Tout au bout, vous atteindrez une zone d'atterrissage. Liquidez les gardes et allez chercher la mitrailleuse dans un des containers ouverts. Longez ensuite le couloir en hauteur et, de loin, descendez un autre garde avant de vous enfoncer plus en avant dans le couloir **(12)**. Récupérez des munitions dans la construction à droite, puis grimpez par l'escalier. Tuez le garde tout de suite sur la gauche et continuez. Vous allez vous retrouver sur le chemin arpentant la cour que vous venez de fouler. Descendez l'escalier et récupérer les médipacks sur la droite. Entrez maintenant dans le container **(13)**, et vous partirez pour la seconde planète qui est sous le joug du général.

10

11

12

13

III-La lune de Férine

Cette planète est un grand laboratoire pour le général. Il se trouve qu'elle renferme une vieille base des Gunman, avec toutes ses défenses. Le général pense que, si ses xénomes réussissent à la détruire, cela prouvera que ses monstres de laboratoire sont prêts pour de plus grands desseins. Vous arriverez ici comme un cheveu sur la soupe. Tout le monde vous prendra pour cible, aussi bien les soldats ennemis que les xénomes, en plus des défenses de la base ! Dure vie que celle de héros...

Un accueil bien chaleureux

Après la cinématique, vous voilà largué au beau milieu d'une bataille. Dehors, le combat fait rage. Des drones cyclopes dardent de leurs rayons électriques les dinosaures présents dans la cour. Ici, je vous conseille de liquider le premier drone, puis de vous réfugier sous les alcôves de gauche. Une fois que la bataille est terminée, liquidez les rescapés ainsi que le drone en hauteur. Récupérez ensuite les options qui traînent un peu partout, puis arpentez l'unique couloir. Tout en haut d'une montée, vous verrez des drones à pinces en train de charcuter un scientifique **(01)** ! Liquidez les deux robots puis le xénome bipède qui sortira de son container. Entrez dans le container maintenant vide, et défoncez la paroi de droite. La salle suivante vous mettra aux prises avec quatre drones cyclopes ! Soyez vif où vous serez grillé en moins de deux. Ces derniers détruits, allez en bas de la salle en récupérant ce qui peut l'être puis, tout au bout, sautez dans le trou. Vous atterrirez sur une grille en partie rouillée. Regardez en contrebas et vous verrez un pylône supportant une trousse de soins. Collez-vous contre la paroi, en direction de cette colonne, et frappez la grille pour la briser. Vous

fois dans la grande zone suivante, après avoir emprunté un escalier en partie détruit, préparez-vous à affronter cinq petits dinosaures sauteurs qui sortiront de l'ombre. Ceux-ci anéantis, prenez le couloir de droite. Tout au bout, jetez-vous dans l'eau et, une fois au fond de la pièce, préparez-vous à affronter quatre crocodiles **(11)**. Ils ne sont pas très résistants mais bougent diablement vite. Donc, soyez vif ou ils ne feront qu'une bouchée de vous. Cette menace éradiquée, attendez que les soldats ennemis jettent une grenade dans l'eau pour qu'un trou s'y forme. Plongez dedans et, tout au bout, faites surface. Vous déboucherez dans une petite salle où se trouve, en son centre, un bloc maintenu par une chaîne. Avant de régler ce problème, liquidez les cinq scorpions présents dans la zone, puis activez la roue sur le mur de droite pour que la chaîne descende d'un coup, vous libérant le passage. Descendez ensuite en rappel le long de la chaîne pour atteindre une nouvelle zone.

À LA LOUPE

En visant les tronches des gardes du général, vous serez sûr de les dessouder d'un coup, voire deux. Vous économiserez ainsi pas mal de munitions. Eh oui, la tête n'a pas de protection !

tomberez sur la colonne. Descendez dans la salle et longez le corridor. Tout au bout, vous verrez une lumière sur la droite, au-dessus d'une porte. L'ordinateur contrôlant la station se mettra à vous parler et à vous menacer de mort **(02)**. Dans la seconde qui suivra, la porte s'ouvrira, vous lâchant sur le râble des drones cyclopes ! Leur compte réglé, avancez et, une fois dans la grande pièce, liquidez de loin le drone à pinces en contrebas, puis descendez dans la fosse. Faites vos emplettes dans le camp de base, et dirigez-vous ensuite vers le couloir aux lumières rouge et verte. Ouvrez la porte métallique et vous verrez, au loin, un scientifique. Ne faites pas attention à lui, et attendez que le module d'énergie le surplombant explose automatiquement pour liquider les deux drones à pinces qui débouleront de derrière le volet métallique. Continuez à suivre la nouvelle voie pour atteindre une nouvelle zone.

À LA LOUPE

Apprenez à bien connaître les différents drones. Ils ont tous un type d'attaque différent, avec une portée différente. Donc, connaissez la portée et vous serez hors de danger.

Une cible peinte dans le dos

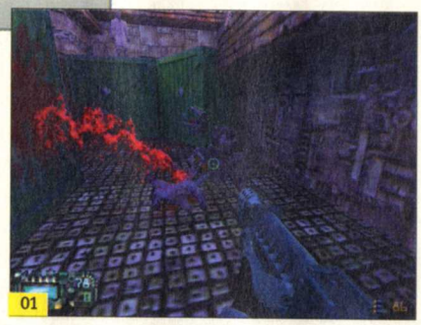
Dès que vous déboucherez en dehors du couloir, détruisez rapidement le drone à pinces se cachant dans le renfoncement. Longez le nouveau couloir et passez la porte en activant l'interrupteur. Plusieurs drones des deux types seront alors à détruire dans la salle suivante. Continuez sur votre avancée et passez l'autre porte. Au bout du couloir, vous tomberez sur une machine étrange d'où jaillissent des rayons verts **(03)**. Faites comme tout bon soldat : tirez dans la coupole supérieure ! La machine en prendra un sacré coup, la salle aussi. Entrez maintenant dans la pièce qui a retrouvé son calme, et sautez dans le trou au sol. Récupérez de la vie, si vous en avez besoin, puis grimpez à l'échelle de l'autre côté de la pièce. Vous vous retrouverez dans la salle précédente, mais cette fois-ci en hauteur. Escaladez la pente sur votre droite, longez le couloir et passez la porte. Dans la nouvelle salle, après le monologue du professeur, vous devrez flinguer plusieurs xénomes bipèdes. Passez ensuite à travers le pan de mur qu'ils ont défoncé et donnez un coup de poing dans le cadenas fermant la porte. Vous trouverez, à l'intérieur de l'armoire, plusieurs munitions **(04)**. Notez qu'à chaque fois que vous trouverez une armoire de ce type, vous pourrez récupérer plusieurs bonus à l'intérieur. Nous appellerons ces armoires... armoires à bonus. Tournez ensuite le volant sur la gauche et grimpez à l'échelle. Vous vous retrouverez en haut de la salle précédente. Faites-en le tour en tuant le xénome cracheur, et vous déboucherez à l'air libre dans la pièce de la machine aux rayons verts que vous avez préalablement détruite. Longez encore une fois la passerelle et pénétrez dans la corridor rouge. Liquidez le xénome bipède et grimpez l'amoncellement de bric et de broc. Tapez dans la grille pour la détruire et descendez de l'autre côté de l'obstacle. Traversez la porte et, dans la salle suivante, zigouillez le vieillard en blouse blanche de manière à récupérer la lame solaris sur le plan de travail **(05)**. Cette arme est très puissante, un peu l'équivalent du gluon sur Half-Life, mais avec plus de paramétrages ! Elle en poche, entrez dans le nouveau couloir. En bas du premier escalier, vous distinguerez une croix rouge sur le mur. En vous collant à elle et en l'actionnant, vous reprendrez des points de vie **(06)** ! Nous l'appellerons croix de vie. Continuez à descendre, faites exploser les caisses de munitions pour en récolter le contenu, et liquidez le xénome cracheur. Ensuite, vous devrez détruire pas mal de drones et de xénomes dans la salle suivante. Longez le prochain couloir en liquidant le xénome bipède, et utilisez la lame solaris en sélectionnant l'attaque Boule pour tuer de loin le drone cyclope. Traversez le pont, puis le couloir pour changer de zone.

À LA LOUPE

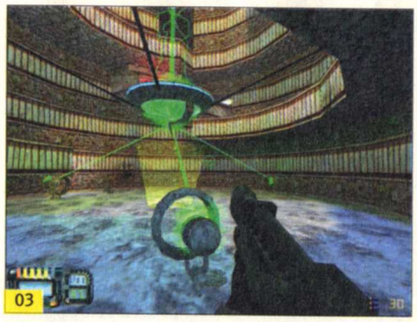
Vous croiserez deux décors primordiaux dans le jeu. Les armoires à bonus et les croix de vie. Pour les armoires, faites sauter le cadenas avec vos poings ! Je sais, c'est peu réaliste, mais vous ferez l'économie de quelques balles, surtout que les armoires regorgent de munitions. Pour les croix de vie, mieux vaut avancer le plus possible et repartir en arrière pour reprendre de la vie.

Le bestiaire s'agrandit

Dans la salle suivante, vous rencontrerez une nouvelle race de xénome : les lanceurs **(07)**. Quand vous êtes placé loin d'eux et qu'ils vous voient, ils lanceront des sortes d'abeilles/missiles qui vous fonceront dessus à toute allure. De plus, si vos tirs sont trop parfaits et que ce xénome explose, il lâchera d'un coup des abeilles/missiles qui partiront dans toutes les directions. Donc, ce xénome défait, tuez le bipède à sa droite et grimpez sur la rambarde. Laissez-vous tomber et tuez tout de suite le deuxième lanceur placé dans la pénombre. Enfin, passez la porte. Vous déboucherez peu après près d'un technicien qui, à première vue, n'est pas au mieux de sa forme. Il ouvrira, dans un dernier souffle, un volet métallique et


01

02


03

04

05

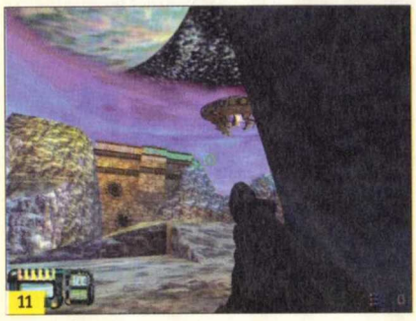
06

07

08

09

10


11

12

13

14

vous pourrez voir un drone aérien qui massacre plusieurs bipèdes **(08)** ! Ne soyez pas ému par ce joli spectacle, mais foncez dans la partie inférieure de la cour. Activer l'interrupteur dans la cache, et grimpez la pente opposée avant de passer par l'ouverture que vous avez créée. Ne cherchez pas à affronter ce monstre, vous y perdriez la vie ! Une fois dans le nouveau corridor, avancez quelque peu et vous distinguerez, derrière une vitre en partie brisée, un combat entre plusieurs drones et xénomes. Tirez dans la vitre pour la briser et, de loin, flinguez un maximum de monde. Entrez alors dans la salle et dirigez-vous vers la gauche. Un pan de mur se dérobera alors, vous laissant aux prises avec deux drones à pinces. Faites-leur la peau et récupérez tout ce qui peut l'être dans la pièce. Notez que vous trouverez une croix de vie ici. Activez ensuite le levier dans la salle précédente, et une sorte de pont mobile s'abaissera **(09)**. Allez l'emprunter pour atteindre une salle extérieure. Vous serez exactement au-dessus de la zone où se trouvait le drone volant. Allez tout de suite vous placer aux commandes du canon à ions, et liquidez de loin les drones à pinces **(10)**. Avancez, reprenez de la vie grâce à la croix sur la droite, puis longez le couloir de gauche. Tout au bout, tuez rapidement les quatre xénomes bipèdes, avant d'être submergé, puis passez la porte. En bas de la pente, vous trouverez un xénome lanceur. Après lui avoir fait rendre l'âme, récupérez les bonus dans l'armoire et descendez tout en bas de la pente, par l'échelle. Vous déboucherez, plus loin, dans une zone à découvert où des xénomes périront sous le feu nourri d'un drone volant. Il faudra atteindre le corridor en hauteur tout en évitant les tirs du drone en vous cachant dans les cavités **(11)**. Une fois le corridor atteint, avancez et liquidez le drone cyclope dans le couloir. Récupérez les bonus dans l'armoire, et détruisez le premier réacteur à plasma en face d'elle **(12)**. Passez ensuite la porte et vous déboulerez dans un nouvelle zone.

À LA LOUPE

Les drones volants sont indestructibles... sauf avec un bon jet de plasma. Pour le moment, vous ne possédez aucune arme portative comportant cette technologie. Donc, fuyez ces drones comme la peste !

Les réacteurs à plasma

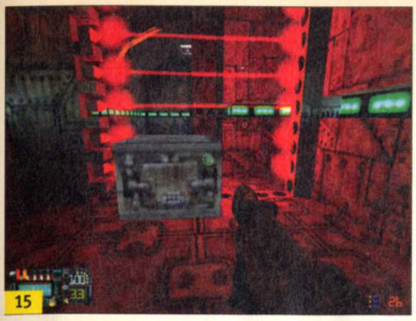
Le premier réacteur détruit, il vous en restera deux à trouver. Passez la porte suivante pour atomiser les monstres dans la salle qui suivra. Continuez à avancer après avoir ouvert l'armoire bonus, puis détruisez le deuxième réacteur et montez la pente de droite (attirez auparavant les bipèdes dans le rayon vert). Vous déboucherez dans une vaste pièce gardée par trois drones : deux à pinces et un cyclope. Ceux-ci éliminés, allez détruire le troisième et dernier réacteur **(13)**, puis passez la porte de droite. Vous retournerez au-dessus d'une salle précédemment visitée (celle qui mène au deuxième réacteur). Utilisez la croix de vie si le besoin s'en fait sentir, puis allez dans la salle suivante en cheminant par le bas de la pièce. Passez maintenant l'ouverture de droite, libre de toute protection, et partez sur la droite en vous méfiant des multiples explosions ! Dans la nouvelle salle, attendez que les deux drones se téléportent pour les flinguer, puis entrez dans le téléporteur de droite et activez l'interrupteur. Zoup, énergie monsieur Sulu ! Nouvelle zone...

À LA LOUPE

Détruisez les réacteurs avec un bon coup de couteau et reculez immédiatement pour ne pas vous faire blesser lorsqu'ils exploseront.

Les lasers, c'est mauvais pour la santé

La téléportation réussie, vous voilà dans une autre zone de la base. Suivez l'unique chemin et descendez les deux drones dans le cul-de-sac. Grimpez à l'échelle **(14)**, liquidez très vite le drone cyclope en hauteur, et tirez dans la grille protégeant le conduit d'aération. Rampez ensuite dans ce dernier. Au bout du conduit, et après un petite partie de palabres, attendez que les drones en contrebas vous prennent pour cible et tout une partie du plafond sera détruite. Tuez les deux drones en hauteur, puis descendez dans la salle. Sur la gauche, vous pourrez atteindre une petite pièce regorgeant de munitions. Partez ensuite sur la droite et vous serez bloqué par des lasers. Pendant que vous y êtes, tuez les deux xénomes lanceurs derrière les lasers. Ensuite, rebroussez chemin et allez pousser la caisse contre les lasers. Un passage se créera, vous permettant de passer à travers ces rayons de mort, en rampant **(15)**. Continuez votre inspection et vous déboucherez dans une des salles principales de l'ordinateur central. Allez tout de suite vous planquer dans le


15

16

renfoncement jaune de droite, et attendez que l'ordinateur détruise tout dans la pièce. Une fois la lumière rouge partie, qui symbolise la "conscience" de l'ordinateur, allez récupérer les bonus dans l'armoire et descendez par l'échelle au niveau du sol. Longez le passage bas de plafond, et laissez-vous tomber dans le trou. Arpentez le couloir et accroupissez-vous pour passer le rayon bleu **(16)**.

L'ORDINATEUR EN LIGNE DE MIRE

Passez la porte face à vous, ainsi que la suivante. Au fond du couloir, vous déboucherez dans une salle gardée, dans un premier temps, par deux drones cyclopes. Ceux-ci détruits, liquidez les deux xénomes cracheurs de l'autre côté du trou, et activez l'interrupteur le long du mur d'acier. Une passerelle de métal pivotera brièvement. Grimpez dessus pour atteindre l'autre côté du trou, et faites le tour de la salle. Sur la gauche, vous pourrez voir un pan de mur en bien piteux état. Tirez dedans pour créer un trou et rampez dedans **(17)**. Grimpez à l'échelle en vous méfiant de l'explosion, et avancez dans le petit conduit. Touchez la croix de vie pour remettre vos points de santé à niveau, et ouvrez l'armoire bonus pour faire le plein de munitions, entre autres. Allez ensuite tourner le volant pour ouvrir la porte, et descendez par l'échelle. Vous allez vous retrouver face à un drone de combat énorme **(18)** ! Si vous êtes du genre bien armé et que vous vous en sentez le courage, vous pouvez le combattre. Je vous conseille de grimper la passerelle métallique pour atteindre l'ascenseur, de manière à dégager fissa ! Dans la salle suivante, quand l'ascenseur s'ouvrira, foncez vers la porte qui vous fait face et ouvrez-la. Planquez-vous dans le couloir et attendez que les cracheurs viennent à vous en les asticotant de loin avec une ou deux balles, de manière à ce qu'ils vous foncent dessus. De cette manière, vous n'aurez aucun mal à les liquider quand ils arriveront (utilisez votre lame polaris) ! Une fois la salle dégagée de tout ennemi, fouillez-la de fond en comble pour y glaner plusieurs bonus. Longez maintenant le couloir que vous avez précédemment ouvert en tenant votre plus grosse arme à portée, et avancez en liquidant tous les drones que vous croiserez. En cours de route, vous pourrez récupérer deux médipacks dans un petit renfoncement sur la droite, et ouvrir une porte qui vous conduira dans la salle précédente. N'ayant aucun intérêt d'y retourner, continuez dans le couloir jusqu'au pupitre commandant le contrôle de la lune de Férine **(19)**. Ce dernier abaissé, des météorites pleuvent de partout, brisant la tour de l'ordinateur. Vous serez alors propulsé dans le vide, parmi les débris incandescents.

I'M ALIVE

En effet, vous êtes vivant ! Par un heureux hasard, vous êtes tombé sur un rocher à pic, au-dessus d'une mer de lave ! Regardez sur la gauche de votre promontoire et sautez sur les différents rochers pour atteindre le banc de sable en contrebas. Récupérez les munitions sur le sol, et écoutez les râles du scientifique avant de continuer tout droit, sous l'arche de pierre. Lors d'un croisement, liquidez les xénomes bipèdes venant dans votre direction et allez chercher des munitions pour votre pompe dans le cul-de-sac, avant de monter le couloir de droite. Après avoir abattu plusieurs bipèdes, vous déboucherez dans une grotte renfermant un lanceur ainsi qu'une mère pondeuse de bipèdes **(20)**. Nettoyez la grotte de ces deux xénomes et continuez tout droit. Au croisement, avancez légèrement et tuez le lanceur sur la gauche. Prenez maintenant le couloir de droite qui descend, et vous pourrez récupérer diverses munitions dans une grande cour en plein air. Remontez le couloir et escaladez le suivant. En haut du couloir, liquidez le bipède et le lanceur, puis regardez sur la gauche. À l'extérieur, en hauteur, se trouve un autre lanceur. Tuez-le de loin et avancez sur la corniche. Récupérez de la vie et dirigez-vous vers le tuyau en contrebas qui se détruira au bout d'un moment. Il faudra d'ailleurs sauter à l'intérieur de ce tuyau pour continuer à progresser **(21)** ! Lors de votre avancée, vous devrez liquider un grand nombre de vers serpentiformes. Arrivé aux trois quarts du tuyau, une météorite viendra en briser un autre tronçon. Mettez en lumière votre art du saut pour continuer à avancer. Tout au bout du tuyau, le sol se dérobera sous vos pieds, vous précipitant dans un trou. Rassurez-vous, c'est normal, vous allez changer de zone.

À LA LOUPE

Il vaut mieux tuer en premier la mère pondeuse de bipèdes que les bipèdes. En effet, le temps que vous les détruisiez, leur mère en pondra à foison (surtout dans le mode de difficulté le plus dur). Comme l'a dit un gars pas bête, "Pour vider une rivière, mieux vaut en tarir la source qu'essayer de la combattre avec une cruche."

17

18

19

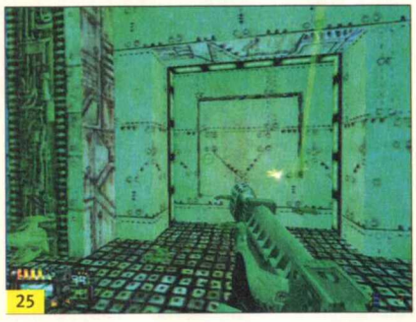
20

21

22

23

24


25

26

Encore des drones, encore des xénomes

À peine le temps de vous remettre de votre chute que vous devez en découdre avec des drones et des xénomes. Le nettoyage de "printemps" effectué, grimpez à la première échelle puis sautez sur la plate-forme vous faisant face pour atteindre la deuxième échelle. Vous récolterez, au passage, pas mal de bonus. Vous déboucherez devant une porte fermée par un champ de force. Après que l'ordinateur central vous a menacé pour la énième fois, traversez la passerelle pour atteindre une nouvelle pièce. Liquidez les drones qui sont présents ainsi que les bipèdes qui ne tarderont pas à arriver. Récupérez plusieurs bonus sous le pont métallique avant d'ouvrir l'armoire qui en contient d'autres. Empruntez maintenant le passage par lequel les xénomes sont arrivés, et désactivez le champ de force du fond **(22)** en activant l'interrupteur. Dans la foulée, liquidez les deux drones à pinces puis défoncez la grille au sol pour atteindre un passage souterrain. Récupérez de la vie sur le côté et passez la porte. Vous déboucherez au cœur d'une nouvelle bataille. Jetez-vous-y corps et âme et flinguez tout ce qui traîne. Allez récupérer de précieux points de vie grâce à la croix sur la gauche, puis passez par l'ouverture qui fait face à votre point d'entrée. Tuez le bipède planqué derrière la grille et suivez la petite grotte. Vous devrez dessouder d'autres bipèdes en cours de route avant de passer une grille menant à une grande salle. Touchez la croix de vie dans cette salle et, après avoir récupéré des munitions sur la plate-forme principale, détruisez l'entrée du conduit d'aération et faufilez-vous à l'intérieur. Grimpez à l'échelle géante et, tout en haut, avancez pour changer de zone.

À LA LOUPE

Les xénomes lanceurs sont très dangereux après leur mort par le fait que, si vous les faites exploser, ils libéreront une dizaine de missiles qui se dirigeront automatiquement sur la personne qui les a tués ! Mieux vaut, quand vous en croiserez, leur tirer plusieurs balles dans la tête, de loin, et arrêter quand ils tomberont sous vos coups.

Un drone pas drôle

Au fond du couloir, vous atteindrez une salle minuscule dans laquelle se trouve un panneau de contrôle. Sur ce dernier, vous verrez une carte de la surface, plus une image du drone volant qui y patrouille. Ici, il faudra vous arranger pour grimper à la surface quand le drone sera hors de l'écran **(23)**. Pour cela, activez l'interrupteur sur le côté pour faire coulisser le plafond. Une fois à l'extérieur, grimpez à l'échelle et planquez-vous dans le renfoncement. De loin, liquidez le drone cyclope sur la gauche, puis courez dans cette direction pour remplir la chambre à plasma en activant l'interrupteur. La chambre remplie, partez sur la droite vous placer au-devant du panneau de contrôle, et mettez-le en route quand le drone sera au centre de la zone. Une décharge de plasma le détruira d'un coup **(24)** ! Dirigez-vous ensuite vers le lieu du crash, et sous le drone vous trouverez un trou au sol. Jetez-vous dedans et continuez à avancer. Détruisez la grille et vous déboucherez dans une zone bombardée par de multiple météorites. Sur la gauche, après que le pont a été en partie détruit, sautez sur le reliquat de pièces intactes pour le traverser, et sautez dans le trou au fond de la salle. Le passage souterrain atteint, continuez à progresser en récupérant les munitions et passez les deux portes pour changer de zone.

Des passages au ras du sol

Grimpez l'échelle en partie détruite et liquidez le drone cyclope qui s'amènera. Remontez le couloir et brisez la vitre sur la droite pour atteindre un nouveau couloir. En vous méfiant du sol qui s'effondrera, désactivez le champ de force et continuez à avancer. Suivez le seul chemin possible et jetez-vous dans la pièce en contrebas, après y avoir liquidé les bipèdes. Attendez maintenant bien patiemment que le laser crée une porte dans la paroi **(25)** pour avancer de plus belle. Liquidez tout de suite le drone sur la gauche, et suivez le chemin sans marcher sur une grille. Vous collecterez des munitions. Retournez au début de la salle et marchez sur la première grille. Elle s'effondrera sous vos pieds. Éliminez très rapidement les deux drones à pinces au niveau sur sol, puis grimpez sur le tuyau grâce à l'échelle. Longez-le en rampant de manière à atteindre une petite ouverture tout au fond de la salle, et empruntez-la. Dans la salle suivante, collectez les munitions sur la plate-forme et grimpez à l'échelle. Désactivez le drone et empruntez l'autre échelle. Faites très rapidement la peau au xénome qui se trouve dans votre dos, puis allez récupérer de la vie grâce à la croix. Ouvrez l'armoire bonus et liquidez tous les xénomes lanceurs présents dans les environs.

Toi, t'es pas beau...

Vous voilà face à votre premier boss, une espèce de dinde sans plume, entourée de sa cohorte de xénomes lanceurs **(26)**. Le bon plan, ici, est de ne pas entrer dans la salle mais de rester derrière la porte. De loin, shootez le ventre du monstre dodu, et planquez-vous sur les côtés de la porte pour éviter les projectiles des lanceurs. Ce boss ne tiendra pas longtemps et détalera une fois que son ventre douillet sera réduit en bouillie ! Entrez alors dans la pièce et récupérez toutes les options puis passez le sas. Tuez le drone cyclope, ouvrez l'armoire à bonus et continuez à avancer. Désactivez de loin le drone cyclope, puis laissez-vous tomber dans la cour. Courez comme un dératé car un drone géant vous prendra pour cible. Ne cherchez pas le combat mais, au contraire, grimpez par l'échelle du fond et engouffrez-vous dans le passage sans demander votre reste ! Progressez de quelques mètres et touchez la croix de vie si le besoin s'en fait sentir. Activez l'interrupteur au fond, puis précipitez-vous sur le disque-ascenseur qui commencera à descendre. Allez ouvrir l'armoire à bonus et

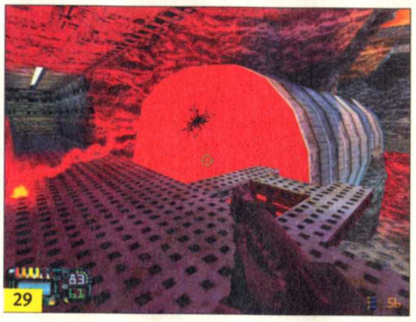
dessoudez tout ce petit monde en contrebas. Sautez ensuite dans la fosse et rampez dans le conduit entrouvert. Nouvelle zone...

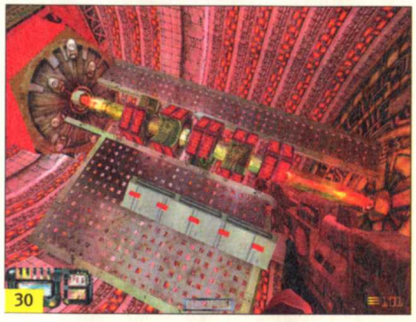
À LA LOUPE

Ici, il y a un bug dont vous pourrez tirer avantage. Collez-vous simplement au monstre, au niveau de sa cuisse droite, et il ne pourra vous toucher ! Il n'y aura que les lanceurs qu'il placera sur le devant de la scène qui vous atteindront !

Le choc des titans

Une fois en bas du conduit, ramassez les munitions et entrez dans la grande cour en plein air. Vous pourrez voir un duel entre deux titans, le xénome géant que vous avez affronté juste avant, et le drone géant que vous avez rencontré par deux fois. Ne cherchez pas à connaître l'issue du combat (le drone gagne) **(27)** mais, au contraire, foncez à la base du chemin serpentant autour de la salle. Commencez à courir le long de la montée, sans vous retourner. Il vous faudra atteindre le plus rapidement possible la grotte du haut avant que le drone ne vous prenne pour cible ! Une fois dans la grotte, descendez le plus bas possible. Dans la prochaine zone, attendez que la colonne de pierre s'effondre pour tuer les bipèdes, puis grimpez le long de la colonne pour atteindre la passerelle en hauteur. Passez la seule porte accessible et vous changerez de zone.





À LA LOUPE

Le bon truc, dans cette zone, est de ne pas attendre le début du combat entre les deux géants, mais de commencer tout de suite votre ascension le long du chemin circulaire.

Le ciel nous tombe sur la tête

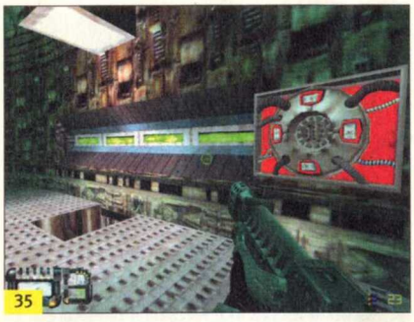
Ouvrez la porte suivante, touchez la croix de vie pour reprendre des couleurs, et grimpez l'échelle. Longez le tuyau en hauteur, puis défoncez la grille au bout pour atteindre un conduit d'aération. Cheminez dans ce dernier, puis défoncez la grille au bout pour toucher la terre ferme. Vous déboucherez dans un très grand espace. Une fois que la météorite a tout détruit sur son passage **(28)**, avancez dans le niveau. Dans un premier temps, passez sous le volet métallique en partie cassé, et ramassez un gilet pare-balles avant de toucher une nouvelle croix de vie. Sortez de l'endroit et partez à gauche vers la nouvelle ouverture. Suivez le seul chemin possible et, arrivé au croisement (gare aux larves dans le conduit d'aération), partez sur la droite. Fouillez toute la zone où un monorail s'est effondré et vous collecterez un grand nombre de munitions. Au passage, tuez le xénome cracheur puis rebroussez chemin et, au croisement, prenez le second couloir à gauche. Liquidez les trois bipèdes ainsi que le lanceur, en hauteur. Continuez à suivre l'unique voie et éradiquez les deux cracheurs situés au dehors. Grimpez l'échelle, détruisez la grille du conduit et empruntez-le. Nouvelle zone.

Nous vous devons plus que la lumière...

Empruntez l'échelle, suivez le chemin de ronde en hauteur et laissez-vous tomber dans le trou. Brisez la grille et remontez le couloir. Vous déboucherez devant un réacteur de puissance d'où s'échappent de bien vilains arcs électriques **(29)**. Ne cherchez pas à les passer, mais descendez dans la cour en contrebas en n'omettant pas, juste avant, de liquider un maximum de xénomes depuis votre point de départ surélevé. Une fois dans la cour, liquidez le reste de bipèdes que vous n'avez pu atteindre d'en haut, et prenez le petit couloir à droite, creusé dans la roche sous le deuxième réacteur. Plus loin, défoncez la grille au plafond et allez vous placer sur la corniche, dans la grande pièce circulaire, avant que la plate-forme tournoyante ne vous écrase. Butez le scientifique qui vous nargue et grimpez à l'échelle **(30)**. Ici, et de l'autre côté de la pièce, vous devrez bouger les interrupteurs de manière à ce que le faisceau de particules frappe les lampes des deux côtés. Bon, rien de très compliqué. Bougez les manettes dans tous les sens pour pouvoir faire passer le rayon entre les engrenages. Les deux lampes détruites, et la machine arrêtée, retournez dans la cour pour voir le réacteur exploser ! Grimpez de nouveau la grande échelle et vous ne serez plus bloqué par les arcs électriques. Continuez votre route en suivant le couloir. Nouvelle zone.

33

34


35

À LA LOUPE

Sauvegardez avant de toucher aux manettes. De cette manière, si vous faites un impair, un petit loading vous remettra en selle.

L'ALLIANCE

Le fond du couloir atteint, vous assisterez à un éboulement ruinant vos chances de progresser. Ne baissez pas les bras et faites demi-tour. Vous trouverez qu'une partie seulement du tunnel a été détruite. Entrez dans le nouveau passage et, plus loin, vous déboucherez dans une zone où se trouve en hauteur notre ami le boss xénome, ainsi que plusieurs lanceurs. Dégommez de loin les lanceurs et, dès que vous poserez un pied dans l'aire de jeu, le boss tombera aussi sec dans la lave ! De loin, tirez dans l'espèce de générateur pour le détruire **(31)** et continuez à liquider les lanceurs un peu partout. Suivez la corniche, détruisez la grille en partie abîmée, et longez le conduit. Dans la nouvelle salle, récupérez les bonus dans l'armoire et grimpez par-dessus l'enchevêtrement de débris pour atteindre une grande zone en plein air. Flinguez tout le monde et grimpez le long de la colonne couchée. Tuez le lanceur en hauteur et suivez le couloir dans son dos. Liquidez les deux cracheurs et vous débarquerez dans une zone tout en hauteur. Le but ici sera d'atteindre le bas de la tour, où vous vous trouvez, sans chuter. Pour cela, servez-vous des parties brisées de la tour pour la descendre. Notez que, pour être tranquille, il vous faudra calmer les ardeurs du lanceur situé en hauteur. Une fois la salle de l'ordinateur central atteinte (passage obligé), ce dernier vous proposera une alliance. En échange de sa propre survie, il vous remettra plus tard un cylindre contenant tout son "être". Il s'engage à vous faire aider de ses drones pour que vous atteignez, avec le moins d'encombres possibles, le drone volant à la surface de la lune. Maintenant que les drones vont vous prêter main forte, partez le cœur léger atteindre le sol de la planète. Liquidez les deux cracheurs et grimpez à l'échelle de l'autre côté de votre point d'entrée. Sautez alors dans le trou aux lumières rouge sang (descendez plutôt l'échelle). Changement de zone.

J'AI VU L'AIR BOUGER, COMMANDANT

Longez le couloir, descendez l'échelle et faites sauter la grille. Il va falloir être très rapide, maintenant. Commencez par mettre quatre cartouches pour votre pompe. Laissez-vous tomber dans la pièce et préparez-vous à repousser les attaques de monstres invisibles **(32)**. Cette partie sera ardue et vous devrez toujours être en mouvement ! Les quatre xénomes furtifs tués, activez le volant pour ouvrir la porte, non sans avoir récupéré de la vie dans la pièce, au préalable. Avancez dans le couloir jusqu'à ce qu'il soit obstrué. Retournez-vous et tapez dans les deux vitres pour atteindre le passage parallèle au vôtre. Partez sur la droite et détruisez les cailloux bloquant la porte étanche. La porte du fond s'ouvrira alors. Passez-la ainsi que la suivante. Brisez la grille au fond de la salle et longez le conduit. Au bout d'un moment, le sol se dérobera sous vos pieds. Vous atterrirez dans une petite salle. Ouvrez la porte et vous verrez des drones se faire attaquer par des xénomes furtifs. Aidez vos nouveaux amis, puis rendez-vous au fond de la salle. Passez la brèche qui s'est formée dans le mur et grimpez à l'échelle. Allez toucher la croix de vie, puis brisez la grille et laissez-vous tomber dans le couloir du bas. Dès que vous poserez un pied sur le sol, il faudra rentrer dans le tas et bouter tous les xénomes hors du couloir ! Passez la brèche puis la porte ouverte. Changement de zone.

À LA LOUPE

Les xénomes invisibles son assez embêtants. Le mieux est de vous coller à eux quand vous les débusquerez, et de reculer pour ne pas vous prendre des coups de griffes. Pendant ce temps, les monstres seront visibles et vous aurez tout loisir de les cibler.

JE TE CONFIE MA VIE

Suivez le seul chemin possible et vous pourrez atteindre le cœur de l'ordinateur. Longez le grand couloir en grimpant sur les rebords **(33)**, de manière à ne pas entrer en contact avec la partie basse de ce dernier. Plus loin, vous déboucherez devant l'entrée de la salle de l'ordinateur central. Attendez que la porte s'ouvre et... foncez. Des xénomes arriveront de toutes parts. N'y prêtez pas attention et avancez de plus belle. Grimpez par l'échelle et vous déboucherez dans la salle de l'ordinateur **(34)**. Attendez que le rayon bleu entourant sa matrice se déconnecte pour attraper le cylindre. Allez ensuite connecter le cylindre pendant deux secondes à la prise murale prévue à cet effet **(35)**, et descendez par l'ouverture au sol. En bas de l'échelle, brisez la grille et longez le couloir, puis celui partant sur la droite pour changer de zone.

LES CHEMINS DE TRAVERSE

Longez le couloir de lave sans toucher la pierre liquéfiée, puis tirez de loin sur la caisse placée contre la porte. Boom ! Le passage étant libéré, continuez vos investigations. Arrivé à la première échelle, continuez votre chemin car le passage en haut est pour le moment fermé. Donc, plus en avant, prenez le couloir de droite au croisement (à gauche, il n'y a rien à voir). Récupérez les bonus sur l'étagère et activez les leviers. Grimpez à l'échelle qui vous fait face pour collecter plusieurs bonus, puis faites machine arrière jusqu'à la première échelle. Grimpez-y et liquidez tout de suite le cracheur sur la droite. Collectez les bonus de vie sur les caisses, puis touchez la croix de vie si vos réserves sont au plus bas. Continuez à avancer et vous déboucherez dans une salle emplie de caisses **(36)**. Il va falloir grimper sur les caisses, de manière à atteindre l'échelle. Escaladez-la et remontez le couloir en liquidant tous les bipèdes présents. Collectez, pendant que vous y êtes, les options au-dessus des blocs puis, dans la dernière salle, faites sauter la grille et remontez le conduit. Nouvelle zone.

SI C'EST ÇA, J'ME CASSE

Au bout du sas, détruisez la grille puis sautez dans la salle remplie de drones. Dès que vous poserez un pied à terre, les volets métalliques s'ouvriront et vous devrez affronter une armada de xénomes. Ceux-ci détruits, grimpez à l'échelle

36

37

du fond et progressez sans vous arrêter dans la zone. Au bout d'un moment, vous atteindrez le drone volant **(37)**. Entrez par la passerelle et vous partirez pour un long voyage !

IV-La planète désertique

Vous voilà dans la deuxième planète du général qui est sa base retranchée. Ici, pas de xénome dans sa première partie, mais des soldats à tour de bras, et une faune locale peu accueillante. Une dernière chose, j'espère que vous aimez la conduite d'un tank, car ici vous allez en bouffer quelques heures ! La seconde partie de cette planète est une base souterraine. Là, les xénomes y sont les rois. Autant dire que vos armes vont chauffer à blanc !

Du soleil, des scorpions et des soldats

Ce début de niveau sera assez simple. Avancez sur l'unique chemin en tuant les scorpions et le petit dinosaure. Arrivé au croisement, partez sur la gauche, la route de droite étant bloquée par des pierres. Récupérez les munitions en hauteur et avancez le long de la descente. Vous déboucherez au-dessus d'une tente ennemie. À l'intérieur, deux gardes. Un bon coup de fusil les calmera **(01)** ! Allez ramasser les munitions et la canonnière, puis activez l'interrupteur. Les rochers qui bloquaient la route de droite sauteront aussitôt. Empruntez cette voie, éclatez les deux dinosaures, et aller récupérer des munitions ainsi que l'option de visée pour votre pistolet. Vous allez pouvoir maintenant sniper tout ce qui bouge ! Continuez à descendre le long du canyon. Au bout d'un moment, vous pourrez voir, face à vous, deux hommes dans une partie évasée de la zone. Prenez votre pistolet en mode Visée et faites-leur la peau sans qu'ils ne voient la mort fondre sur eux **(02)** ! Continuez à avancer et descendez dans la grotte, juste après, par la partie la moins haute. Récupérez au passage les munitions et le médipack. Au bout de quelques mètres, vous changerez de zone.

01

02

03

04

05

planches de bois pour atteindre une grotte. En cours de route, il vous faudra éradiquer les scorpions de la zone, et récupérer les munitions disséminées çà et là. Une fois dans la grotte, tuez de loin les espèces de sauterelles puis, une fois à l'extérieur, continuez à longer la corniche. Sautez sur les plates-formes suivantes et vous déboucherez dans une nouvelle grotte. Engouffrez-vous calmement car vous allez rencontrer un ennemi. Le fusil à pompe gavé de quatre cartouches devrait calmer les velléités de ce dernier. Plus loin, descendez par l'échelle avec votre pistolet en mode Visée, et snipez en hauteur le garde dans la grotte sombre. Continuez à descendre et snipez l'autre garde dans la grotte éclairée. Dirigez-vous vers elle pour collecter un maximum de bonus. Suivez la grotte et, tout au bout, longez l'énième corniche pour rejoindre une nouvelle grotte. Bien sûr, en cours de route les scorpions seront légion. Une fois dans la grotte, avancez de quelques pas pour changer de zone.

À LA LOUPE

L'option Snipe pour le pistolet est une vraie bénédiction ! Vous vous en servirez souvent pour dégommer des ennemis de loin. Avec le pistolet, dans cette configuration, un coup dans la tête sera fatal à tout ennemi. De plus, les munitions pour le pistolet étant assez faciles à récupérer sur les cadavres des gardes, vous n'aurez presque jamais à souffrir du manque de pruneaux !

Les corniches de l'horreur

Au bout de la grotte, longez la corniche par la gauche. En cours de route, dégommez les petits scorpions et votre compagnon l'ordinateur vous indiquera qu'il a détecté un objet volant dans les environs. Munissez-vous rapidement de votre canonnière et tirez sur l'hélicoptère qui débouchera, soit avec les missiles guidés soit avec le mode Tir en spiral nettement plus efficace **(03)**. Ce dernier détruit, continuez à suivre la corniche et, tout au bout, empruntez l'échelle. Ensuite, vous devrez sauter sur différentes plates-formes pour descendre le long de la falaise. Vous devrez emprunter deux

À LA LOUPE

Lorsque vous sauterez sur une plate-forme en contrebas, ne sautez pas debout. Accroupissez-vous avant de chuter et laissez-vous tomber sans courir. Vous ne vous ferez ainsi aucun mal.

Un joli trou entre les yeux

Au bout de la grotte, vous tomberez face à un puits vertigineux **(04)**. Pour en atteindre le bas sans trop de bobos, il faudra sauter sur les différentes petites corniches l'entrecoupant. Le fond du puits atteint, sortez de la grotte et grimpez la corniche pour déboucher face à une énième grotte. Notez que vous pourrez récupérer deux médipacks en bas de la corniche. Entrez dans ladite grotte et, tout au bout, partez sur la droite, toujours en hauteur. En contrebas, se trouve une petite grotte renfermant pas mal de munitions, ainsi que des scorpions. Liquidez-les avant de récupérer les précieux objets. Partez maintenant sur la droite. Au bout d'un moment, vous entendrez un message de l'ennemi. Un terrifiant vaisseau apparaîtra alors, bombardant tout sur son passage **(05)**. Retournez dans la grotte précédente, et attendez que la tem-

06

07

08

09

pête de feu cesse pour retourner à votre dernière position. Munissez-vous de votre pistolet et snipez les deux gardes dans leur camp de base. Récupérez ce qui peut l'être et grimpez la pente pour pénétrer dans la caverne. Changement de zone.

À LA LOUPE

Si vous ne pouvez voir le corps entier d'un garde, avant de le sniper essayez d'en découvrir au moins l'épaule. En tirant sur elle, l'explosion atteindra aussi la tête, et la mort sera immédiate.

Une bien périlleuse montée

Dès que vous déboucherez en vue de la sortie de la grotte, une caisse tombera devant vous, libérant un petit dinosaure assez vivace. Celui-ci réduit en un petit tas de chair sanguinolente, avancez légèrement et prenez votre pistolet. Foncez dans la zone qui vous fait face, et regardez en l'air entre les deux caisses au niveau du sapin. Vous distinguerez la tête d'un garde. Faites-y un joli trou et grimpez par la petite pente. Vous déboucherez dans l'entrée d'une grande caverne. Avec votre pistolet de snipe, liquidez les trois gardes ennemis et prenez votre canonnière. Tirez à plusieurs reprises sur l'hélicoptère, en restant à couvert dans votre grotte **(06)** quand il fait feu à son tour, puis entrez dans le camp ennemi faire vos emplettes. Notez que dans l'engin blindé se trouvent de la vie ainsi qu'un gilet pare-balles. À côté de ce dernier, vous dégoterez aussi une mitrailleuse lourde. Placez-vous aux commandes et explosez la caisse sur la gauche. Le passage dégagé, avancez de plus belle. Liquidez les deux dinosaures, attrapez votre pistolet et snipez le garde en haut du pont. Avancez de quelques pas et grimpez l'échelle, ainsi que la suivante. Traversez le pont et snipez le garde dans la grotte, puis entrez-y. Récupérez de la vie dans le caisses, puis continuez pour changer de zone.

Harcèlement

Vous déboucherez dans la deuxième partie du niveau. Ici, point de grotte, ou presque pas, mais de beaux grands canyons bien dégagés. Avancez et laissez-vous tomber en contrebas, un peu plus loin. Retournez-vous immédiatement et liquidez les scorpions qui sommeillaient sous la niche. Avancez ensuite vers la maison. De loin, snipez le tireur dans le clocher **(07)** et entrez dans la baraque le fusil à pompe à la main (snipez le gros balaise à l'extérieur, par la fenêtre). Faites le ménage à l'intérieur, parlez au Gunman prisonnier et ouvrez le coffre pour récupérer un gilet. Sortez de la pièce et avancez vers le filet tendu sur la paroi pour l'escalader. Enfin, avant de foncer vers ce dernier, avancez légèrement. Vous verrez des mines sur le sol **(08)**. Lorsque vous serez à proximité, elles s'activeront en faisant un petit bruit. Reculez fissa car, quelques secondes après... boom ! Escaladez le filet et, tout en haut, vous trouverez une autre mine. Vous savez ce qu'il reste à faire ! Avancez de quelques pas et descendez au plus bas du canyon. Entrez dans la baraque et récupérez des bonus en brisant les tonneau. À l'extérieur de la baraque, vous distinguerez plusieurs caisses. En approchant d'elles, des gardes ennemis sortiront de tunnel et vous assailliront de toutes parts ! Je vous conseille d'avancer vers les ennemis et, dès que les trappes s'ouvriront, reculez le plus loin possible et snipez les quatre gardes. Avancez ensuite vers l'amoncellement de petites caisses pour passer par-dessus les grands containers. Quelques mètres après, vous déboucherez dans une nouvelle zone.

David contre Goliath

Alors là, ça va être velu ! Avancez et, à l'angle de la paroi, vous verrez un véhicule blindé placé devant une grotte. La seule manière de vous en débarrasser sera de faire tomber le rocher placé au-dessus de lui sur sa carcasse **(09)** ! Vous aurez plusieurs manières pour cela. Soit tirer des roquettes en spirale avec votre canonnière, soit de le faire tomber avec les tirs de la mitrailleuse placée dans la maison (manière la plus fun). C'est ce que nous allons d'ailleurs faire. Donc, entrez dans la maison (faites sauter la porte), en vous cachant derrière chaque caillou pour éviter de vous faire tuer par le véhicule, et grimpez à l'échelle. Vous tomberez sur deux gardes. Ceux-ci liquidés, récupérez de la vie dans l'angle de la maison et allez vous placer aux commandes de la mitrailleuse, en étant accroupi. De cette manière, vous pourrez tirer sur le rocher et le véhicule ne pourra vous voir. Vous pouvez aussi vous servir du relief du terrain pour contourner le blindé et entrer dans la grotte, mais ce serait lâche ! Donc, une fois dans le véhicule détruit, pénétrez dans la grotte et avancez pour changer de zone.

Un bien beau véhicule

L'extérieur de la grotte atteint, récupérez des munitions sur la gauche et avancez dans le canyon. Devant l'escalier naturel, grimpez la première marche et snipez le gros balourd qui patrouille. Entrez dans la grotte qui vous fait face. Sur la droite, il y a un char. Placez-vous à côté de lui et snipez les gardes qui sortiront par la porte. Entrez dans la pièce qu'ils protégeaient, récupérez les bonus en bas, et montez à l'étage chercher le jerricane d'essence. Retournez au niveau du char et placez-vous sur sa gauche (quand vous lui faites face). Appuyez sur votre bouton "utiliser" pour verser le carburant, et grimpez dans l'engin ! Alors, ça fait quoi de conduire une tank ? Trêve de plaisanteries, sortez de l'endroit en roulant vers la droite. À peine aurez-vous franchi l'arche de pierre que deux mitrailleuses géantes vous tireront dans le dos. Descendez-les grâce à votre tourelle **(10)**, et continuez d'avancer. Vous serez bloqué par des caisses. Sortez de votre véhicule et partez en direction de la grotte pla-

10

11

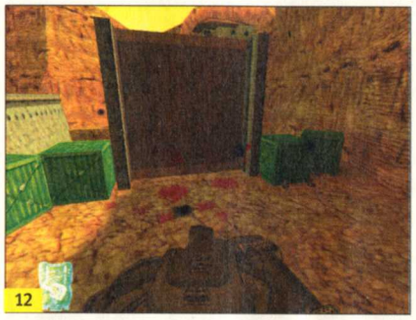
cée derrière, et à gauche des caisses. Une fois à l'intérieur, partez à gauche, à l'intersection, et vous déboucherez dans deux endroits où vous devrez liquider pas mal de soldats, ainsi que des dinosaures ! Retournez ensuite au croisement et grimpez au filet le long de la paroi. Vous vous retrouverez en hauteur, non loin des caisses bloquant votre char **(11)**. Grimpez sur le rail et partez sur la gauche. Activez le volant au fond du passage, puis retournez à votre char. Grimpez dans le bâtiment placé derrière et mettez en marche le mécanisme grâce à l'interrupteur. La caisse bougera alors, vous permettant de passer avec votre poids lourd ! Avancez plus en avant dans le niveau. En cours de route, vous dégommerez plusieurs gardes ainsi qu'une mitrailleuse automatique. Vous changerez ensuite de zone.

À LA LOUPE

Votre tank est quasiment indestructible. Autant dire que vous pourriez avancer tout droit sans exploser le moindre ennemi, et que vous ne vous en porteriez pas plus mal !

Un pont de trop

Quelques mètres après, vous serez bloqué par un double pont levé **(12)**. Avec votre tank, tirez de l'autre côté du précipice, de manière à détruire des gardes, et descendez de votre véhicule. Contournez le précipice par la droite et, une fois sous la grande arche, liquidez de loin les gardes près des caisses. Grimpez alors à l'échelle sur la gauche, puis entrez dans le bâtiment. Passez la première porte pour récupérer quelques bonus. Au premier étage, liquidez les gardes et récupérez les bonus dans les caisses, puis grimpez l'autre échelle pour flinguer deux autres mécréants. Descendez d'un étage et passez la porte près de l'étage, ainsi que la suivante. Longez le petit canyon et pénétrez dans le baraquement. Flinguez les deux gus et activez la manette **(13)** pour baisser les ponts. Il ne vous reste plus qu'à retourner à votre char pour avancer de plus belle. Après avoir passé la grotte à l'échelle et aux containers, vous serez pris sous le feu croisé de trois mitrailleuses. Faites-les taire à jamais, et continuez d'avancer pour changer de zone.


12

13

14

15

200 litres aux 100 !

Peu après le début du niveau, vous pourrez détruire un complexe minier en hauteur, ainsi qu'une mitrailleuse au loin. Avancez encore d'une centaine de mètres et vous tomberez en panne d'essence ! Rien d'anormal. Descendez de la bête et suivez le seul chemin possible. Vous pourrez voir, un peu plus loin, un broyeur à pierres pour le moment hors-service (il va falloir que vous le réactiviez), ainsi qu'une maison en hauteur **(14)**. À peine vous présenterez-vous en vue de celle-ci qu'un garde fera sauter le pont en hauteur. Ne traînez pas dans les environs où il vous enverra un pétard sur la tête. Partez vers le broyeur et continuez à suivre le canyon. Au croisement, partez sur la gauche. Grimpez l'échelle, liquidez le garde au fond du couloir et vous atteindrez une baraque. Récupérez le jerricane sur le sol **(15)** et grimpez à l'étage pour faire la peau au gros soldat. Descendez ensuite d'un étage et retournez près de votre tank. Faites le plein et mettez-vous aux commandes de ce mastodonte d'acier. Arrivé au niveau des deux pierres vous bloquant, tirez un obus sur le sapin en hauteur, de manière à ce qu'il se couche en travers du précipice. Tirez ensuite quelques pruneaux dans la grotte, derrière le sapin, pour amocher les deux gardes qui se trouvent dedans. Retournez à la baraque du jerricane, et traversez le sapin. Snipez le ou les gardes encore en vie, et activez la machine au bout. Retournez au niveau du char et mettez en branle le broyeur près des deux rochers. Au bout de quelques secondes, ils seront aplatis **(16)**, vous permettant de continuer avec votre tank. Changement de zone... après avoir liquidé une mitrailleuse automatique !

Travail de démolition

Commencez par détruire la maison qui vous fait face **(17)** pour calmer les ardeurs de l'ennemi (quelques bonus s'y trouvent), et continuez à avancer. Dans la foulée, descendez l'hélico qui ramènera sa fraise et, au croisement, prenez sur la droite. Faites sauter la baraque ainsi que les deux mitrailleuses, et allez chercher une gilet pare-balles dans la bicoque en ruine. Retournez au croisement et prenez l'autre route. Faites exploser les deux mitrailleuses un peu plus loin, et visitez le fortin pour récolter quelques recharges. Continuez ensuite à suivre le canyon pour changer de zone.

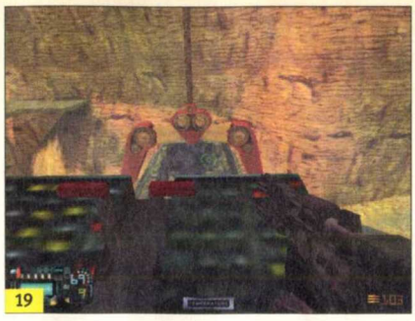
Travail de manutention

Vous déboucherez très rapidement devant un grand complexe de passerelles **(18)**. Commencez par liquider la mitrailleuse et le blindé, puis tirez un peu partout pour dégommer les imprudents qui traîneraient dans les environs. Sautez du char et engouffrez-vous sous les passerelles. Dès que vous déboucherez dans une petite cour intérieure, un gus fera exploser un tas de caisses sur le côté, qui vous auraient permis de grimper bien vite ! Rien n'est perdu

16

17

18


19

20

21

22

23

24

25

pour autant. Tirez de loin sur la caisse de bouteilles de gaz contre la porte (notez bien cette notion d'éloignement), pour l'ouvrir d'une manière cavalière. À l'intérieur, plusieurs scorpions à liquider et des munitions à récupérer. Sortez de l'endroit et tirez la caisse sur le côté, jusqu'aux autres caisses. Vous pourrez alors atteindre le haut du niveau. Remontez les deux tapis roulant, et arpentez les différentes passerelles jusqu'à atteindre la grue qui vous permettra de soulever la carcasse du blindé **(19)**. Retournez au tank et suivez l'artère principale en pierres. Liquidez la mitrailleuse et vous changerez de zone quelques mètres plus loin.

Le général se paye votre tête

Vous déboucherez ensuite dans la dernière zone de la planète. Face à une construction, commencez par détruire les tourelles et, tout à coup, vous tomberez en panne d'essence. Entrez alors dans le bâtiment et liquidez les deux gardes dans la pièce qui vous fait face. Visitez le bas de la salle et grimpez à l'étage. Vous tomberez face au général... planqué dans une prison de verre incassable **(20)**. Après qu'il vous aura menacé, pour la centième fois, tournez sur la gauche et tirez dans le cadenas bloquant la porte, et passez-la. Des charges exploseront dans la pièce précédente, faisant s'effondrer le plafond ! Vous l'avez échappé belle ! Descendez au rez-de-chaussée après avoir détruit le générateur de champ de force à l'étage. Le passage du bas sera alors accessible (vous pourrez le voir à travers les grille, à l'étage). Empruntez ce passage pour atteindre une salle souterraine où vous verrez le général se faire la malle. Activez alors les défenses anti-aériennes **(21)**, et une tourelle à l'extérieur du complexe abattra un hélicoptère, qui défoncera, dans sa chute, une partie du sol à l'extérieur. Sortez du complexe et sautez dans le trou fraîchement formé. Avancez dans la zone en prenant votre pistolet de snipe, et liquidez tout ce qui bouge. Au bout de la salle, détruisez le générateur de champ de force et passez la porte à droite, maintenant accessible. Continuez à progresser en reprenant de la vie grâce aux deux bornes de vie surmontées d'une croix rouge, et suivez le seul chemin possible pour changer de zone.

À LA LOUPE

Il ne servira à rien de rester dans le tank et de dégommer les hélicoptères qui débouleront. Ils sont en nombre infini, donc...

Un ascenseur pour l'échafaud

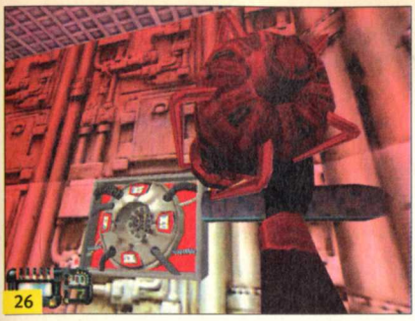
Au bout d'un moment, vous serez bloqué devant une porte. Attendez qu'elle s'ouvre. Vous allez devoir buter cinq brigands dans une grande salle **(22)**. Ce passage sera assez chaud car les vilains ne sont pas des manches, et ils font mouche à tous les coups ! Cette difficulté passée, longez la pièce et, au bout à droite, placez-vous à l'entrée du couloir aux lumières rouges. Tirez dans les caisses de bouteilles de gaz pour vous créer un chemin, et continuez d'avancer. Allez prendre de la vie grâce à la borne de santé, et faites sauter la petite grille pour récupérer deux munitions dans l'embryon de tunnel. Dirigez-vous vers la salle du fond pour prendre l'ascenseur ! Notez qu'en cours de route vous pourrez, à travers la grille au sol, voir le roi des xénomes ! Il n'a pas l'air commode, le bougre **(23)** ! Donc, une fois dans l'ascenseur, changement de zone.

Les monte-charges de la mort

Tout va maintenant aller très vite en ce début de zone. Dès que l'ascenseur aura atteint son étage, les portes s'ouvriront devant une barricade. Une scientifique, en vous voyant, ordonnera aux soldats en attente de couper les câbles ! Ça craint ! Ne paniquez pas et attendez que les portes s'ouvrent. L'ascenseur descendra d'une étage **(24)**. Attendez que l'ascenseur d'en face monte à votre niveau pour sauter sur son toit. Il faudra le faire rapidement, car votre ascenseur chutera presque aussitôt. Atteignez ensuite le troisième ascenseur qui stoppera, et laissez-vous tomber à l'intérieur, en collant la paroi ! Changement de zone.

Le couloir de la haine

Dès que vous sortirez de l'ascenseur, butez le chauve sur la gauche (notez que je n'ai rien contre les chauves), et faites le tour entier du couloir circulaire pour le nettoyer de tout ennemi. Entrez dès que vous le pourrez par la porte ouverte donnant sur une salle d'ordinateurs, et liquidez les scientifiques pourvus d'armes chimiques **(25)**. Grimpez à l'échelle de cette salle et branchez votre module de l'ordinateur dans le réceptacle en hauteur **(26)**. En sortant de la salle, vous verrez sur la droite un sas ouvert. N'y entrez pas tout suite, mais faites le tour du


26

27

couloir jusqu'à l'empilement de bouteilles de gaz contre un sas. Faites-les sauter et entrer dans la salle. Vous y dégotterez deux bornes de vie. Sympathique ça. Retournez ensuite à la salle de l'ordinateur et passez la porte que vous aviez débloquée. Suivez le couloir et descendez l'escalier rouge. Récupérez les objets dans la salle et longez le tunnel gris derrière l'escalier pour changer de zone.

À LA LOUPE

La bonne tactique, dans ces couloirs circulaires, c'est d'y ramper tout en vous collant aux angles de murs pour repérer les ennemis. Il vous sera alors facile de les sniper, et eux ne vous auront pas vu. De plus, les ennemis regardent toujours dans une direction. Il suffit de savoir où vont leur regard pour les surprendre dans le dos !

Le monstre est libéré

Faites sauter la grille au bout du couloir et prenez votre pistolet pour sniper les trois gardes. Ramassez les bonus sur la longue console de commande (derrière la représentation holographique d'une hélice d'ADN) et, sur la droite près du couloir suivant, snipez le quatrième garde équipé d'un lance-missiles. Son compte réglé, suivez le seul couloir praticable et préparez-vous à affronter un nouveau garde dans la pièce suivante. Ensuite, allez connecter votre cylindre-ordinateur sur le plot entre les cristaux **(27)**. En le connectant, les deux cristaux qui servent à générer le champ de force emprisonnant le xénome géant exploseront, libérant la bête ! Longez maintenant le couloir qui s'est libéré et snipez de loin le garde au lance-missiles. Entrez dans la salle, tuez le garde sur la droite et entrez dans l'ascenseur pour changer de zone.

La mort rôde

En sortant de l'ascenseur, prenez le médipack sur la table et passez la grille. Au bout du couloir, vous pourrez voir le monstre défoncer un pan de falaise **(28)** ! Ce dernier parti, traversez le gouffre en vous servant du lampadaire couché, et continuez à avancer sur l'unique chemin. Un peu plus loin, un pont métallique se brisera en partie devant vous. Grimpez sur la rambarde de droite pour le traverser. Dans la grande zone qui suivra, liquidez le garde sur la droite et foncez dans le tunnel pour ne pas vous faire toucher par le soldat placé sur la falaise. Notez qu'en entrant dans la zone, vous trouverez une borne de vie sur la gauche. Longez le couloir pour changer de zone.

À LA LOUPE

Le xénome géant ne vous fera aucun mal. Tout au plus, vous perdrez quelques points de vie si vous touchez trop à ses pseudopodes (sortes de tentacules).

Un véritable coupe-gorge

En longeant le nouveau couloir, vous tomberez sur deux scientifiques en pleine folie meurtrière. Liquidez-les et rendez-vous dans le cul-de-sac du fond pour entendre le général se plaindre. Rebroussez alors chemin et prenez l'unique passage sur la droite. Laissez-vous tomber ensuite dans la salle du bas et prenez votre pistolet de snipe. Il va falloir, dans la pièce suivante, dézinguer plusieurs brutes épaisses avant qu'elles ne vous tombent dessus **(29)** ! Une fois tout ce petit monde éradiqué, grimpez la pente et faites le tour de la pièce par le balcon pour collecter un gilet pare-balles flambant neuf. Empruntez alors la seule ouverture de la salle. Liquidez les deux sous-fifres du général, récupérez les médipacks sur le sol et empruntez la deuxième ouverture puis la suivante. Changement de zone.

À LA LOUPE

Vous pouvez, avec votre canonnière, poser des mines et attirer les bandits dans un traquenard. Cette tactique vous permet d'économiser des munitions pour vos armes "courantes".

Le général ne contrôle plus rien

Vous déboucherez face à un monstre pondeur de bipèdes qui est heureusement enfermé par un champ de force. Ne traînez pas dans les parages et passez la porte du fond qui s'ouvrira quelques secondes après avoir été actionnée. Tuez immédiatement le scientifique qui se présentera et, dans la salle suivante, récupérez ce qui peut l'être. Attendez que le roi des xénomes défonce le plafond et laissez-vous tomber dans l'ouverture sur le sol. Attendez que les deux bipèdes entrent dans leur cachette pour descendre le troisième sur la gauche, avant de passer la porte de gauche. Changement de zone.

Bataille rangée

Dès le départ, vous verrez un des hommes du général se faire bouffer par un monstre **(30)** ! Laissez-le à son triste sort et descendez par l'échelle. Longez le couloir et, dans la pièce suivante, qui est le labo de génétique, grimpez à l'étage. Liquidez le garde sur la droite, et allez voir le général sur la gauche. Son petit discours menaçant proféré, descendez au plus bas de la pièce. Suivez le petit passage pour déboucher en plein cœur d'une bataille **(31)**. Dans un premier temps, attendez que les xénomes et les gardes s'entre-tuent et liquidez les survivants ! Snipez les soldats en hauteur et servez-vous des caisses pour atteindre le plus haut de la salle. Suivez le tunnel et vous déboucherez dans une énième zone.

Le mouvement des scientifiques en colère

En passant la porte, vous distinguerez deux xénomes furtifs. Ils disparaîtront immédiatement et vous ne les reverrez pas de sitôt ! Donc, avancez vers la

28

29

30

31

gauche et, au croisement, tirez derrière le garde en direction des bouteilles de gaz. Boom ! Le passage libéré, avancez et flinguez le chercheur au bout du couloir, dans la pénombre, ainsi que les deux scientifiques armés au niveau du trou dans le plafond. Passez la porte et liquidez les gardes et xénomes présents dans la pièce. Passez l'autre sas et liquidez rapidement les trois scientifiques en contrebas **(32)**. Descendez sur le sol et vous pourrez voir une porte fermée avec, à sa base, un tuyau coupé crachant des jets de gaz. Reculez et tirez dans le jet de gaz quand il sera expulsé pour enflammer le tuyau. La porte explosera dans la foulée, vous libérant le passage. Suivez le prochain couloir pour changer de zone.

À LA LOUPE

Vous ne devrez vous méfier que des scientifiques armés d'un hachoir. Les autres sont inoffensifs !

Un peu de réflexion

Vous atteindrez une pièce par sa partie haute. Regardez en bas, sur la droite, et descendez le xénome lanceur avant de vous laisser choir sur le sol. Maintenant, liquidez la larve serpentiforme située derrière les aquariums, et activez les deux manettes rouges au niveau de ces derniers **(33)**. Faites plusieurs fois cette opération pour faire exploser les batteries derrière le champ de force. Cette opération fera s'éteindre le champ, vous laissant libre d'avancer. Dans la pièce suivante, liquidez tout le petit monde qui s'y trouve et passez la porte du bout. Tirez une balle dans la caisse de bouteilles de gaz, au fond de la salle, pour en détruire une bonne partie. Passez maintenant la porte de gauche, tuez le scientifique, récupérez les munitions et, dans la grande salle suivante, liquidez les trois xénomes furtifs **(34)** avant d'activer l'interrupteur vert au bout. Sortez maintenant par le couloir de gauche pour changer de zone.

La revanche de la machine sur l'homme

Au fond du couloir, vous tomberez sur deux portes. Empruntez en rampant celle qui est ouverte et snipez rapidement le garde au centre de la salle. Utilisez votre cylindre-ordinateur pour lancer un message de détresse, grâce au plot de connexion au mur **(35)**. La deuxième porte s'ouvrira alors. Passez-la et connectez de nouveau votre ordinateur sur le plot au mur. Grimpez à l'échelle comme vous le demande l'ordinateur et, en passant le sas suivant, allumez le scientifique armé, en contrebas. Laissez-vous tomber dans la pièce et un message de votre ordinateur fera baisser le moral des troupes ennemies. Suivez maintenant le seul chemin possible jusqu'à la prochaine zone.

Le soldat pince-sans-rire

Dans la salle suivante, tuez les deux xénomes furtifs et récupérez les munitions sur le sol. Allez reprendre de la vie grâce à la borne en partie cachée au fond à gauche, et grimpez sur la passerelle qui s'est effondrée pour atteindre l'autre porte. Longez le couloir et, au bout au niveau de la porte, le plafond s'écroulera, libérant quatre vers. Ceux-ci réduits à l'état de bouillie, continuez dans le couloir et passez le sas. Dans la salle qui suivra, descendez le bipède qui sortira de la paroi **(36)** et passez la porte de droite. Vous devrez ensuite grimper sur des caisses et emprunter une échelle pour atteindre le premier étage de la salle. Juste avant cela, lancez une grenade en haut à gauche pour liquider le soldat qui fait le guet. Dans la pièce suivante, en partie immergée, ne cherchez pas à plonger au fond du bassin, mais nagez simplement jusqu'à l'autre porte que vous traverserez. Nouvelle zone...

90-60-90, et le tout en inox

Dans la nouvelle salle, vous devrez mettre fin à la vie d'un cracheur et à celle d'un lanceur. Récupérez ensuite les munitions sur le sol et grimpez par l'échelle de gauche. À l'étage, dont le sol est en partie défoncé, longez les poutres pour récupérer moult bonus, et passez le sas. Poussez l'armoire couchée contre celle qui bloque la porte, et servez-vous-en comme marchepied pour atteindre la salle de l'autre côté du mur **(37)**. Longez la salle en évitant les tentacules et en tuant le bipède, et franchissez une nouvelle ouverture. Après que les tentacules du monstre ont disparu, partez sur la droite pour récupérer des cartouches, puis sur la gauche avec le pistolet de snipe. Liquidez les deux gardes et avancez vers l'empilement de meubles. Juste après, vous entendrez le bruit caractéristique d'une mine que l'on arme. Hâtez-vous de reculer car l'explosion surviendra presque aussitôt. Avancez encore une fois et, grâce à votre snipe, faites la peau au scientifique armé d'une machette. L'autre étant inoffensif, récupérez les bonus sur les étagères et franchissez la porte de gauche. Vous tomberez dans un piège ! Enfermé entre deux champs de force, un scientifique vous retient prisonnier. Tout semble perdu, mais soudain une magnifique androïde arrive derrière lui et... paf **(38)** ! En fait, votre ordinateur s'est dégoté des composants pour se créer un magnifique corps ! Donc, cette créature vient à votre rescousse et vous libère d'un superbe geste, digne d'un dieu robotique. Après vous avoir mis au courant de ses plans à venir, retournez vous cacher dans votre ex-prison, et attendez quelques secondes que le combat qui se déroule deux étages au-dessus se calme. En restant au milieu de la pièce, vous vous prendriez quelques balles perdues ! Entrez enfin dans l'ascenseur de gauche, et vous serez bon pour changer de zone.

En route pour les magasins Crio

Dès que la porte de l'ascenseur s'ouvrira, vous tomberez dans un vrai nid à embrouilles. Le couloir circulaire qui s'ouvrira devant vous

(vous l'avez déjà visité), sera le lieu d'un duel entre deux ennemis. Flinguez tout le monde et partez sur la gauche nettoyer la zone des bébêtes qui s'y trouvent. Entrez alors dans la pièce inondée, dont le sas se trouve entouré de quatre tuyaux crachant des vapeurs vertes, puis plongez récupérer des munitions. Sortez de la salle et entrez dans la suivante, à l'opposé, dont l'entrée est en partie détruite.

36

37

Passage à tabac

Longez le couloir en liquidant les xénomes furtifs, et passez la première porte à gauche. Descendez l'escalier et activez l'interrupteur situé le long du mur. Remontez dans le couloir et vous distinguerez plusieurs scientifiques armés qui se trouvent dans une grotte. À peine le temps de débarquer face à eux, pour les latter, qu'ils se feront gober par le roi des xénomes **(39)** ! Ne demandez pas votre reste et passez la porte à gauche. Vous tomberez, au bout d'un moment, face à votre copine la cyborgue. Écoutez son discours et brisez une vitre (celle de gauche) **(40)**. Sautez sur les caisses pour descendre dans la pièce, et partez dans le couloir qui vous fait face, sur la gauche. Brisez la machine générant le champ de force, puis sortez de ce couloir pour emprunter le suivant qui vous mènera en direction de la chambre crio.

38

39

À LA LOUPE

Laissez-vous tomber par la vitre de gauche, qui se trouve placée au-dessus de caisses. En vous laissant choir par les deux autres vitres, vous perdriez pas mal de points de vie en atteignant la salle du dessous.

La température baisse

Une fois dans la grande pièce glacée, prenez le passage de droite au niveau du baromètre. Vous déboucherez dans une grande pièce sombre. Il vous faudra, pour la visiter tranquillement, liquider les deux gardes en bas, plus les quatre suivants à l'étage. Allez ensuite au centre de cette pièce pour toucher la borne de vie, ainsi que les deux suivantes en hauteur. Faites maintenant sauter la grille en hauteur **(41)**, et rampez dans le conduit d'aération pour atteindre deux autres grilles que vous passerez tour à tour. Au bout du dernier conduit, faites le tour de la pièce en hauteur, par le rebord, et tuez le garde en contrebas. Sautez alors dans la salle de sécurité en contrebas **(42)**, après avoir liquidé deux autres gardes dans cette dernière. Activez la console de contrôle pour ouvrir la porte du tunnel menant aux chambres crio. Descendez la pente et avancez dans les couloirs glacés. De tous côtés, des xénomes congelés. Tout au bout du couloir, mettez un coup de fusil à pompe dans le bouchon de glace soudant la porte de gauche, pour le faire sauter, et entrez dans la pièce. À l'intérieur, vous verrez la machine contrôlant la criogénisation des monstres. Faites-la exploser et quittez cet endroit de mort, car les xénomes, une fois décongelés, vont avoir très très faim ! Retournez très rapidement dans la grande salle que vous aviez atteinte en brisant un carreau, après avoir discuté avec votre amie l'androïde, et passez la porte du spacio-port. Bien sûr, en chemin vous aurez pas mal de problèmes ! Passez la porte qui suivra pour changer de zone.

La descente infernale

Dès que vous déboucherez dans la nouvelle zone, l'androïde fera son apparition. Après une mise en garde, elle vous laissera seul **(43)**. Commencez par récupérer de la vie grâce à la borne, et tirez dans la plaque au sol, au niveau des tuyaux électriques étincelant de partout, pour vous libérer une voie de sauvetage **(44)**. Laissez-vous tomber sur la passerelle en contrebas, puis sur les suivantes. Récupérez les deux trousses de vie dans le renfoncement, et commencez à liquider les larves serpentiformes que vous croiserez. Au plus bas de la descente, vous atteindrez une pièce inondée. Là, en plus des larves, il faudra vous occuper des poissons carnivores ! Tout au bout du passage aquatique, et après avoir récupéré plusieurs bonus de vie dans une petite salle, brisez la vitre fêlée et avancez. Le plafond devant vous s'effondrera, laissant tom-

40

41

42

43

44

45

À LA LOUPE

N'hésitez pas à faire quelques haltes dans les poches d'air pour reprendre votre souffle. De plus, si vous perdez des points de vie en commençant à vous noyer, en sortant de l'eau ils reviendront en intégralité... au bout d'un moment.

46

47

48

49

50

ber des bipèdes par intervalles réguliers. Ne cherchez pas à les affronter, mais rendez-vous dans la salle qui vous fait face. Grimpez sur les caisses pour atteindre l'étage supérieur, et passez la porte (à gauche se trouve un passage pour le moment protégé par un champ de force). Dans la salle qui va suivre, il faudra vous placer aux commandes des mitrailleuses **(45)**, et détruire le panneau de contrôle qui se trouve en face de vous, en hauteur, pour désactiver le champ de force de la pièce précédente. Ne cherchez pas à affronter les centaines de bestioles présentes, vous y perdriez la vie. Entrez donc dans la salle de gauche pour retrouver votre copine l'androïde. N'écoutez pas ce qu'elle a à vous dire, elle radote. Brisez plutôt la vitre à sa gauche, et sautez dans le couloir. Changement de zone.

Comme un poisson dans l'eau

Au fond du couloir, faites sauter la grille puis la vitre blindée qui bloque le tunnel aquatique **(46)**. Plongez maintenant et longez le couloir à mi-hauteur. Prenez ensuite l'ouverture au plafond pour atteindre un nouveau couloir immergé. Dans ce dernier, partez sur la gauche et activez le volant sous l'eau **(47)**. Retournez ensuite dans le couloir et vous pourrez voir un passage fraîchement ouvert sur le sol. Nagez à l'intérieur et, tout au bout, faites surface et grimpez dans l'ascenseur pour changer de zone.

C'est la lutte finale

En sortant de l'ascenseur, vous tomberez face à un drone de combat. En fait, votre amie l'androïde a téléchargé son intelligence à l'intérieur de ce drone : donc, pas de soucis. Attendez qu'elle vous décrive son plan d'attaque pour passer la porte qui se sera ouverte dans le mur. Grimpez la pente et l'échelle, puis écoutez les dires du général, caché derrière la vitre **(48)**. Longez le couloir et détruisez les caisses pour collecter plusieurs munitions. Continuez ensuite à avancer et abaissez la manette pour faire grimper le drone de combat ami. Passez maintenant la porte, brisez les caisses pour collecter quelques options, et faites voler en éclats la grille au ras du mur. Au bout du conduit, grimpez à l'échelle et faites sauter les deux prochaines grilles pour atteindre la dernière partie du jeu. Prenez votre pistolet de snipe et, du balcon, dégommez les gardes en contrebas. Descendez par l'échelle et prenez possession du char. Il va falloir, dans la phase qui va suivre, être constamment en mouvement pour ne pas vous faire téléporter par les tirs du robot du général, tout en tirant dans sa nacelle d'armes de droite, sur votre gauche **(49)** (si vous vous faites toucher, vous êtes bon pour errer à jamais dans le kata-space). Cela fait, il ne pourra plus vous téléporter, et le drone de combat ami pourra faire son entrée ! Enfin, juste avant il faudra attirer le général vers lui ! Donc, le kata-canon détruit, quittez le tank et grimpez à l'échelle, puis traversez en courant la corniche. Arrangez-vous pour éviter les tirs du général, et faites le tour de la zone pour atteindre le drone, en marchant sur deux poutrelles. Va commencer un combat des plus explosifs entre le général et le drone **(50)** ! Ici, vous ne serez pas un simple spectateur car vous devrez protéger le drone des attaques xénomes. En effet, il ne peut combattre sur deux fronts à la fois. Le robot du général détruit, vous assisterez à sa mise à mort et à une petite démo de fin fort sympathique ! Bravo, vous êtes venu à bout du dictateur, mais qui sait ? Il a réussi à en réchapper une fois... pourquoi pas deux?

À LA LOUPE

Une fois le kata-canon détruit, arrêtez de tirer sur le robot du général. Vous ne lui feriez pas plus de mal que des ennemis tirant sur votre blindé.

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N°S 10 À 40, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 16 ÉTANT ÉPUISÉS, AINSI QUE LE BEST OF PC N°2). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES**, RUBRIQUE «MAGAZINE»

AGE OF EMPIRES	14	DRAKAN	31	LES SIMS	BO8	SIM CITY 3000	25
AGE OF EMPIRES II	32, BO7	DUNE 2000	20, BO4	LES VISITEURS	16, BO3	SOLDIER OF FORTUNE	37
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21	DUNGEON KEEPER	12, BO3	LIGHT HOUSE	BO3	SPACE QUEST VI	BO1
AGE OF EMPIRES II : THE CONQUERORS	40	DUNGEON KEEPER 2	29	LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1).	12	SPEED BUSTER (GUIDE)	23
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12	EGYPTE 1156 AV.	15, BO3	LOOM	BO1	SPYCRAFT	BO1
ALERTE ROUGE 2	40	EGYPTE II	39	LOST EDEN	BO1	STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
ALPHA CENTAURI	26	EVIDENCE	BO1	LOST IN TIME 1	BO1	STARCRAFT (2E PARTIE)	18
ALIEN VS PREDATOR (GUIDE)	30	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND 4	40	LOST IN TIME 2	BO1	STAR CRAFT BROODWAR (1ÈRE PARTIE)	26
ALONE IN THE DARK	BO1	F1 2000	37	LOUVRE L'ULTIME MALEDICTION	38, BO8	STAR CRAFT BROODWAR (2E PARTIE ET FIN)	27
ALONE IN THE DARK 2	BO1	F1 RACING SIMULATION	15, BO3	MAGIC THE GATHERING	10	STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29, BO8
ALONE IN THE DARK 3	BO1	FABLE	10	MARTIAN GOTHIC	39	SWAT 3	35, BO7
ATLANTIS	11	FADE TO BLACK	BO1	MDK	11	TEX MURPHY OVERSEER	25
ATLANTIS 2	32, BO7	FALLOUT	BO3	MDK2	37	THE 11TH HOUR	BO1
AZTEC	32, BO7	FALLOUT 2	25	MESSIAH (2E PARTIE ET FIN)	37, BO8	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23	FAUST	32, BO7	METAL CONFLICT	39	THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24	FEEBLES FIBLES	17	METAL GEAR SOLID	40	THE DIG	BO1
BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ÎLE PERDUE	30	FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15	MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18	THE LAST EXPRESS	11
BALDUR'S GATE 2	40	FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19	MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19	THE LAST RESORT	10
BATTLEZONE	17	FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20	MIGHT & MAGIC 6	BO3	THE LONGEST JOURNEY	35, BO7
BLACK DAHLIA	17	FINAL FANTASY 7	BO3	MONKEY ISLAND	BO3	THE NEED FOR SPEED 2	11
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14	FINAL FANTASY VIII	35	MONKEY ISLAND 2	BO3	THE NOMAD SOUL	33, BO7
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15	FORCE COMMANDER	37	MOTO RACER	15	THE PANDORA DIRECTIVE	12
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16	FRANKENSTEIN	BO1	MYST	BO1	THE SECRET OF MONKEY ISLAND	BO1
BLADE RUNNER	BO3	GABRIEL KNIGHT 2	BO1	NEED FOR SPEED 3	20, BO4	THE SETTLERS III (GUIDE)	23
BRAINDEAD 13	BO1	GABRIEL KNIGHT 3	33, BO7	NOCTURNE	BO8	THEME HOSPITAL	11
CAESAR II	21, BO1	GOBLIINS 2	BO1	ODYSÉE	BO8	TIME MACHINE	37
CAESAR III	BO4	GOBLIINS 3	BO1	OPERA FATAL	37	TIME WARRIORS	11
CARMAGEDDON	12, BO3	GOLDEN GATE KILLER	BO1	OUTLAWS	11	TITANIC	12, BO4
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23	GRIM FANDANGO	21, BO4	PARIS 1313	35, BO7	TOMB RAIDER II	14
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24	GROUND CONTROL	38	PHANTASMAGORIA	BO1	TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
CHINE	20, BO4	HALF LIFE	22, BO4	PHANTASMAGORIA 2	BO3	TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
COMANCHE 3	12	HALF-LIFE OPPOSING FORCE	34, BO7	PHARAON	33	TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17	HALF LIFE /WORLDCRAFT (1E PART.)	24	PLANESCAPE TORNEMENT (1ÈRE PARTIE)	35, BO8	TOMB RAIDER III	BO4
COMMANDOS (2E PARTIE)	18	HALF LIFE /WORLDCRAFT(2E PART. / FIN)	25	POD	10	TOMB RAIDER III (VERSION LONGUE)	29
COMMANDOS	BO3	HARVESTER	BO1	POMPEI	BO8	TOMB RAIDER IV : LA RÉVÉLATION FINALE	34, BO7
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27	HEART OF DARKNESS	18, BO3	POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21	TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT(1E PART)	37
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (1ÈRE PARTIE)	30	HERETIC II	24	POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22	TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT(2E PART)	38
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (FIN)	31	HEROES OF MIGHT & M. II	12	PRINCE OF PERSIA 3D	BO8	TOMB RAIDER : SUR LES TRACES DE LARA CROFT	40
CONGO	BO1	HEROES OF MIGHT & M. III	28	QUAKE 2	15	TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
CONSTRUCTOR	15	HEXEN 2	19	QUAKE III	34	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	31
COUPE DU MONDE 98	18, BO3	HOMEWORLD	32, BO7	RAINBOW 6	25	UNREAL (GUIDE)	17
CRÉATURES	BO1	ICEWIND DALE	39	RAMA	BO4	UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
CRÉATURES II	21, BO4	INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1	REDLINE RACER	17	UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
CYCLONE	12	INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE	35, BO7	REDNECK RAMPAGE	11	UNREAL	BO3
D	BO1	INTERSTATE 76	12	RESIDENT EVIL 2	29	URBAN ASSAULT	19
DAGGERFALL	10	ISHAR 3	BO1	RESIDENT EVIL 2 (1E PARTIE)	28	VAMPIRE	38, BO8
DARK REIGN 2	38	JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4	REQUIEM	28	WARWIND	BO1
DARK PROJECT II	38	KING'S QUEST VII	BO1	RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4	WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
DARKSTONE	31	KING'S QUEST VIII	28	RIVAL REALMS	25	X-COM APOCALYPSE	12
DEUS EX	39	KINGPIN	31	ROBINSON'S REQUIEM	16	X-FILES THE GAME	20, BO3
DEVIL INSIDE	BO8	LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10	ROME	37	X-WING ALLIANCE (1E PARTIE)	26
DIABLO	10	LA ROUTE DU TEMPS	35	SANITARIUM	23	X-WING ALLIANCE (2E PARTIE ET FIN)	27
DIABLO II	38, BO8	L'AMERZONE	26	SAM & MAX	BO1	X-WING VS TIE FIGHTER	11
DINO CRISIS	39	LANDS OF LORE	BO4	SHADOW MAN (SOLUCE) (1E PARTIE)	30	ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
DISCWORLD NOIR (SOLUCE)	30	LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14	SHADOW MAN (SOLUCE) (FIN)	31	ZORK GRAND INQUISITOR	20
DRACULA	32, BO7	LANDS OF LORE 3	28	30SHERLOCK HOLMES	10		
DRAGON LORE	BO1	L'ENIGME DE MAITRE LU	BO1	SHIVERS	BO1		
DRAGON LORE 2	10	L'ODYSSÉE	38	SILVER	26		
DRACULA II	39	LES FOURMIS	37	SIM CITY 2000	BO4		

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48 - Par minitel : 3615 PC SOLUCES****

** 3615 et 3668 : 2,23 F TTC/mn.

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS, B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX — N° Indigo 0 825 001 707 (0,98 F TTC/MN) — E-MAIL : abonnement@loisir.net

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N° ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 ❑30 ❑31 ❑32 ❑33 ❑34 ❑35 ❑36 ❑37 ❑38 ❑39 ❑40 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE N°, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 1» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 3» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 4» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 5» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 6» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 7» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 8» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE 19

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

ADRESSE E.MAIL : CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : + 33 3 44 12 52 51. Ou par e-mail : abonnement@loisir.net

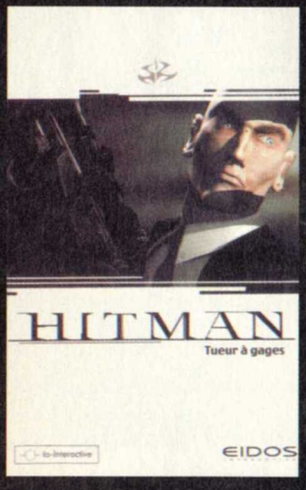
❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de PC Soluces. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

PS41A1



HITMAN
TUEUR À GAGES

Éditeur : Eidos

Développeur : Lucas Arts

Texte : français

Voix : anglaises

Sortie : décembre 2000

Config. mini : Pentium III 450 128 Mo

Votre nom de code est : 47. Vous n'avez aucun souvenir de votre passé mais vous connaissez déjà votre destinée. Aux vues de vos performances hors du commun, on vous affecte à une organisation secrète qui loue vos services en tant que "nettoyeur" !
Autrement dit, tueur à gages... Simon. (Smohamedaly@loisir.net).

L'ENTRAÎNEMENT

Vous reprenez conscience dans une pièce lugubre, ligoté à un lit. Isolé dans cette petite chambre, vous entendez une voix qui vous demande de vous lever et de commencer votre entraînement. Lorsque vos liens seront défaits, quittez ce lieu en avançant tout droit.

Récupérez **les vêtements** posés sur le banc à gauche. Votre costume enfilé, franchissez la porte métallique puis ouvrez celle qui vous fait face. Une fois dans la salle voisine, passez par-dessus le petit mur puis empruntez l'échelle sur votre droite.

Au sommet, longez la passerelle jusqu'au bout pour apercevoir une petite plate-forme à quelques mètres. En marchant dans sa direction, vous effectuerez automatiquement un bond qui vous permettra de l'atteindre. Cela fait, descendez dans la tranchée en contrebas, parcourez-la puis remontez à l'aide de l'échelle.

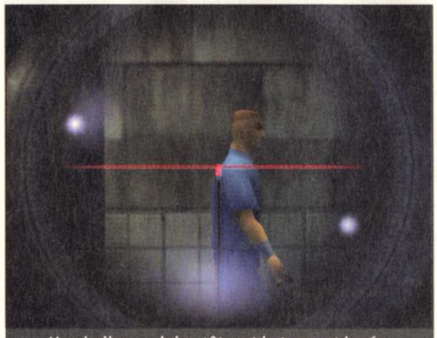
À présent, ouvrez la porte sur votre gauche. Un ascenseur vous attend de l'autre côté de la pièce. Pénétrez-y, retournez-vous et appuyez sur l'interrupteur. Sélectionnez comme étage **le sous-sol 3**.

Lorsque vous arriverez à destination, sortez de l'ascenseur puis ouvrez la porte à droite. Devant vous se dresse un mannequin. Tournez à gauche et approchez-vous de la petite table où sont placés quelques "ustensiles". Commencez par récupérer **la corde à piano**, puis positionnez-vous derrière le mannequin.

Approchez-vous de lui et cliquez au niveau de sa tête. Ainsi, vous effectuerez un étranglement mortel. Retournez vers la petite table pour y prendre **un poignard militaire**. Sélectionnez ensuite cet objet dans votre inventaire. Maintenant, placez-vous devant le mannequin

Pour utiliser la corde à piano, vous devez être derrière votre cible.

Faites un carton !


Une balle en pleine tête, et le tour est joué...

et entraînez-vous à le poignarder.

Le défoulement terminé, passez dans la pièce voisine en franchissant la porte sur votre gauche.

Différentes armes et munitions vous sont proposées : **Hardballer, Beretta 93, Desert Eagle**. Récupérez toute cette artillerie et rendez-vous sur le stand de tir, derrière vous à gauche. C'est le moment de montrer vos talents de tireur d'élite !

Entraînez-vous à tirer avec chacune de vos armes en visant la cible au bout de la salle. Le bouton sur le mur de droite vous permettra de voir vos performances de plus près.

Passons maintenant à la phase suivante. Quittez ce stand en traversant la porte située derrière vous. Un nouveau choix d'armement vous est proposé : **Uzi, MP5 et Chargeurs**. Récupérez tous ces équipements, puis rendez-vous dans la salle voisine. Un décor a été spécialement conçu pour tester vos réflexes !

Marchez sur les lettres "A" peintes à même le sol, et tirez sur les cibles rouges qui apparaîtront. À la fin de ce parcours du combattant, appelez l'ascenseur, entrez-y puis appuyez sur l'interrupteur pour vous rendre au **sous-sol 2**.

Dans cette zone, vous aurez le choix entre trois types d'armes lourdes :
le **Fusil à Pompe**, la **Kalashnikov AK 103** ou le **Fusil Précision R93**. Testez donc tout cet arsenal sur le stand de tir avant de quitter la pièce par l'ascenseur, derrière vous. Rendez-vous ensuite au **sous-sol 1**. Dès que vous serez à l'étage, snipez le surveillant qui patrouille dans le secteur.

Une fois l'homme à terre, approchez-vous de son cadavre et récupérez ses vêtements. Cela fait, ouvrez la porte sur la gauche. Attendez que le gardien, situé de l'autre côté des barreaux, vous ouvre la porte puis débarrassez-vous-en. Longez ensuite le couloir et ouvrez la grille pour sortir. Votre entraînement est terminé !

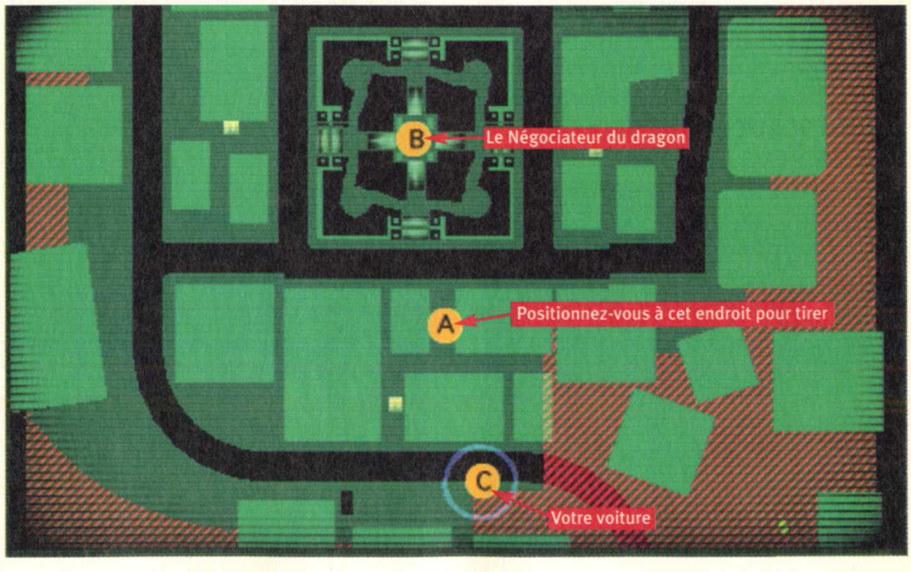
HONG KONG

Guerre des triades à Kowloon

Sélectionnez **l'équipement** suivant :
- **Fusil Précision R93 (Munitions : 2)**

Un an s'est écoulé depuis votre évasion. La première mission qui vous a été confiée, en tant que tueur à gages, se déroule à Hong Kong. Votre objectif principal consistera à éliminer un membre de la triade, **le Négociateur du Dragon Rouge**.

Dirigez-vous à gauche, puis longez toute la rue jusqu'à l'intersection où vous prendrez à droite. En continuant droit devant, vous apercevrez un



temple sur votre gauche. Une première limousine ne devrait pas tarder à arriver. À son bord se trouve **l'Émissaire du Lotus Bleu**. Il sera escorté par de nombreux gardes du corps.

Pour le moment, ce n'est pas cette cible qui vous intéresse. Quelques secondes après l'arrivée de ce personnage, une deuxième voiture transportant le **Négociateur du Dragon Rouge** fera son entrée. Les deux membres de la triade se retrouveront alors près de la statue de Bouddha pour converser.

Sur votre droite se trouve une petite ruelle. Empruntez-la et placez-vous à côté de la benne à ordures jaune. Tout en ayant un champ de vision adéquat sur la statue, sélectionnez, dans votre inventaire, la **mallette à fusil précision**. Mettez-vous en mode sniper puis zoomez avec votre lunette de tir afin de viser la tête de votre cible (le Négociateur du Dragon Rouge).

Une seule balle devrait suffire à l'abattre. Surtout ne le ratez pas, sinon il risque de s'enfuir et votre mission se solderait par un échec total ! Faites aussi très attention aux civils qui gambadent dans les parages, et ne sortez pas vos armes en leur présence. Ils risqueraient de donner l'alerte.

Le Négociateur du Dragon Rouge est à portée de tir !

La cible éliminée, retournez rapidement vers votre point de départ en courant. Dès que vous atteindrez votre voiture, la mission sera terminée...

Embuscade au resto Wang Fu

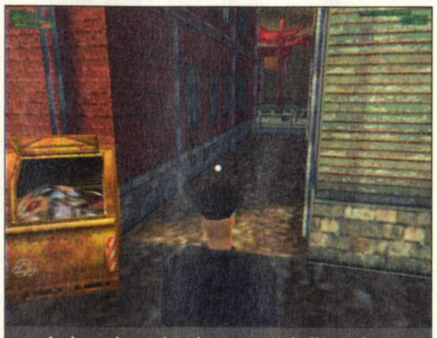
Votre prochaine cible n'est autre que **l'Émissaire du Lotus Bleu**. Vous devez l'éliminer ainsi que tous ses gardes du corps.

Sélectionnez **l'équipement** suivant :

- **Corde à Piano**
- **AMT 1911 Hardballer (Munitions : 70)**
- **Bombe pour la voiture**

Attendez quelques secondes pour voir passer une limousine. Cela fait, courez tout droit en traversant la rue jusqu'à la grille d'égout ouverte, près d'une benne à ordures jaune. Restez patiemment à cet endroit en attendant l'arrivée du chauffeur de la voiture. Pendant qu'il assouvira ses besoins naturels, assurez-vous qu'il n'y a pas de témoin, puis sortez votre corde à piano et étranglez-le.

Déplacez rapidement le corps de votre victime dans la bouche d'égout et, lorsque vous serez à l'intérieur, à l'abri des regards indiscrets, dérobez-lui ses vêtements. Votre nouveau costume enfilé, rangez votre corde à piano. Remontez ensuite en plein air et empruntez le sentier sur votre gauche (là où le chauffeur était arrivé).



Au bout de ce chemin se trouve la limousine.

Parcourez ce chemin jusqu'à la rue voisine et vous vous retrouverez près de la limousine. Contournez la voiture pour vous positionner au niveau de la portière, côté conducteur. Sélectionnez ensuite, dans votre inventaire, **la bombe**. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur la portière pour déposer votre engin explosif.

Au bout de quelques secondes, l'émissaire du Lotus Bleu va sortir du restaurant. Avant qu'il ne vous voit, retournez rapidement à votre point de départ, près de votre voiture. À gauche de celle-ci, vous allez apercevoir, au loin, plusieurs membres de la triade (il y en a 4 au total). Dans votre inventaire, sélectionnez la **télécommande de la bombe**.

Attendez l'arrivée de la limousine au niveau de ces hommes pour appuyer sur le bouton de la télécommande. Vous ferez ainsi d'une pierre deux coups en éliminant tout le gang. S'il reste des survivants, allez les éliminer avec votre **AMT 1911 Harballer**, puis retournez à votre voiture pour terminer cette mission.

Faites exploser la voiture près des membres de la triade.

Massacre au resto Cheung Chau

Pour cette troisième mission, vous devrez tout d'abord éliminer l'Émissaire du Dragon Rouge pour récupérer ses vêtements et son médaillon. Il faudra ensuite cacher son corps et vous rendre dans un restaurant où vous attend un chef de la police corrompu.

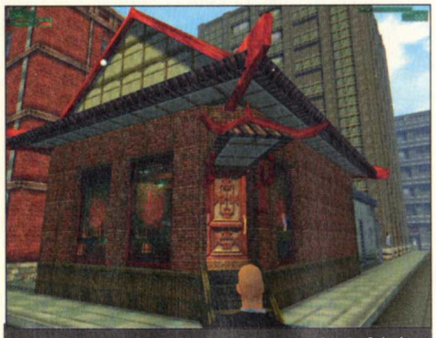
L'objectif principal de la mission et d'éliminer ce chef de la police en laissant le médaillon du Dragon Rouge près du corps de votre victime. Vous ferez ainsi porter le chapeau au membre de cette triade.

Équipement

- **Corde à Piano**

- **Beretta 92 avec silencieux (Munitions : 103)**
- **Combinaison en Kevlar**

Parcourez la rue sur votre gauche jusqu'à apercevoir un restaurant près de l'intersection. Entrez-y puis parlez au tenancier situé à droite, derrière son comptoir. Récupérez **la clé** qu'il vous remettra et dirigez-vous à gauche pour ouvrir la porte des toilettes (Restrooms). Une fois à l'intérieur, déposez votre **Beretta 92** puis sortez par la fenêtre.



Voici le restaurant où ont rendez-vous le chef de la police et la triade.

Partez à droite et passez le grillage. Empruntez ensuite la rue à gauche jusqu'à l'intersection où vous prendrez une nouvelle fois à gauche. Continuez toujours tout droit jusqu'à ne plus pouvoir avancer. **Le Négociateur du Dragon Rouge** viendra dans votre direction. Attendez qu'il soit à portée de vos mains pour l'étrangler avec votre **corde à piano**.

Surtout, passez à l'action au bon moment, en faisant attention aux passants qui sont dans le secteur (un civil et un policier). Essayez de vous débarrasser de cet homme avant qu'il n'atteigne l'intersection.

C'est lui qui possède le médaillon du Dragon Rouge.

Après avoir éliminé votre cible, à l'abri des regards indiscrets, récupérez ses **vêtements** et son **médaillon du Dragon Rouge**. Dès que vous verrez l'officier de police patrouiller, vous tournant le dos, déplacez le corps jusqu'à l'intersection, puis prenez à droite. Longez le trottoir jusqu'à la deuxième impasse sur la droite et laissez-vous tomber dans la bouche d'égout avec le corps de votre victime.

Cela fait, remontez puis dirigez-vous à l'intersection

où vous prendrez à gauche. Vous finirez par revenir à l'entrée du restaurant. Avant de pouvoir y pénétrer, un officier de police vous enlèvera toutes vos armes. Entrez maintenant dans le restaurant. **L'Émissaire du Lotus Bleu** ainsi que le **chef de la police** seront déjà au rendez-vous. **Parlez au chef de la police**, puis partez faire un tour aux toilettes.

Cachez le corps de votre victime dans l'égout...

Ramassez le Beretta 92 que vous aviez laissé à cet endroit, puis sortez pour abattre au plus vite le chef de la police ainsi que le tenancier. Récupérez **la lettre** sur le corps du policier. Lisez son contenu, puis déposez le médaillon du Dragon Rouge près du corps du policier. Quittez rapidement le restaurant par la porte principale en éliminant d'éventuels obstacles. Pivotez à droite et, à l'intersection, continuez tout droit pour atteindre votre voiture et terminer cette mission.

Le chef corrompu de la police est la cible que vous devez abattre !

Assassinat de Lee Hong

Maintenant que la police ne protège plus Lee Hong, vous avez l'opportunité de le prendre pour cible. Cela étant, la tâche qui vous attend ne sera pas pour autant aisée. Même sans l'intervention de la police, Lee Hong reste quasiment intouchable grâce à sa milice. Il va falloir jouer serré...

Votre objectif consiste, en premier lieu, à obtenir la combinaison du coffre. Vous devez ensuite trouver son emplacement afin d'y récupérer une statuette de jade. Lorsqu'elle sera entre vos mains, il faudra la remettre à l'apothicaire du complexe. En échange de ce cadeau, il vous apprendra comment éliminer Lee Hong.

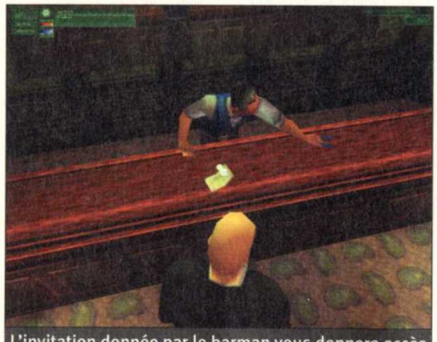
Équipement

- **AMT 1911 "Hardballer" (Munitions : 150)**
- **Beretta 92 (Munitions : 150)**
- **Beretta 92 avec silencieux (Munitions : 150)**
- **Boussole**
- **Combinaison en Kevlar**
- **Corde à Piano**
- **Uzi (Munitions : 150)**

À quelques mètres de vous se trouve une benne à ordures jaune. Partez dans sa direction, puis continuez tout droit en longeant la ruelle jusqu'à atteindre l'entrée de l'hôtel.

Voici l'entrée de l'hôtel. Il ne vous reste plus qu'à y pénétrer !

En arrivant face au portail, ouvrez-le puis entrez. Cela fait, avancez tout droit et passez le pilier central pour vous rendre au **bar**. La porte franchie, tournez vers la gauche puis allez discuter avec le barman près du comptoir. Il vous remettra **une invitation**. Récupérez-la, puis traversez la porte située à l'opposé.


L'invitation donnée par le barman vous donnera accès au premier étage.

Vous êtes maintenant dans le restaurant de l'hôtel. La porte qui se situe face à vous, vers la gauche, donne accès à **la boutique de l'apothicaire**. Nous y reviendrons plus tard mais, pour le moment, contentez-vous d'aller à droite. Dans la pièce suivante, approchez-vous de la porte où se trouve la pancarte **"Restrooms"** et franchissez-la.

Cette porte vous mène en direction des toilettes.

Avancez tout droit et passez la porte pour arriver dans la salle suivante. Deux autres portes vous sont accessibles. Chacune d'elles donne accès aux toilettes. Vous remarquerez qu'un garde du corps est présent dans le secteur. Dès que possible, passez derrière lui, puis étranglez-le rapidement à l'aide de votre **corde à piano** (faites attention aux deux serveurs qui risquent d'entrer à tout moment). Traînez ensuite son cadavre dans les toilettes de droite. Récupérez alors ses vêtements ainsi que son arme, puis cachez son corps.

À présent, sortez des toilettes et passez dans la salle suivante. Dirigez-vous ensuite à gauche pour vous approcher du garde près de la pancarte "Restrooms".

Après la phase de dialogue, empruntez le passage, descendez l'escalier puis sortez par la porte à droite. Avancez tout droit jusqu'au pilier, puis tournez à gauche pour aller discuter avec un gardien

Grâce à votre invitation, le garde vous laissera passer.

qui bloque l'entrée d'une nouvelle porte.

Comme son prédécesseur, il vous laissera passer sans causer de problème. Ouvrez la porte, montez les escaliers et passez dans la pièce voisine. En gravissant l'escalier sur votre gauche, dirigez-vous à droite et parlez avec la vieille dame. Suivez ensuite la jeune femme jusqu'à sa chambre, puis entamez la conversation.

Une grand-mère proxénète !

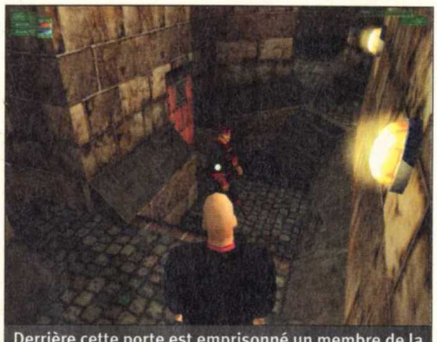
En contrepartie de votre aide, la demoiselle est prête à vous donner la combinaison du coffre. Laissez-la vous guider jusqu'à l'extérieur et ne la perdez pas de vue. Lorsque vous atteindrez l'échelle où elle vous attend, une scène cinématique se déclenchera automatiquement.

Après votre escapade, suivez la jeune femme vers le grillage à droite. Discutez alors avec elle afin qu'elle vous remette **la combinaison du coffre.**

À présent, rendez-vous au bout de la cour, à l'opposé. Tournez ensuite à gauche afin d'apercevoir trois portes. Empruntez celle du milieu et vous vous retrouverez dans la cuisine de l'hôtel. Avancez droit devant, jusqu'aux escaliers sur votre gauche qui descendent au sous-sol.

Deux gardes sont présents. Parcourez le couloir jusqu'à l'intersection puis prenez à gauche. Continuez tout droit et empruntez la deuxième intersection à droite. Un gardien surveille l'entrée d'une cellule. À l'intérieur de celle-ci est emprisonné un membre de la CIA, qui est le seul à connaître l'emplacement du coffre-fort.

Il faut absolument vous débarrasser de ce gardien pour pénétrer dans la cellule. Le problème, c'est qu'un autre garde patrouille dans le secteur et risque de donner l'alerte s'il aperçoit vos agissements. Il va donc falloir vous occuper de ce gêneur avant de vous en prendre au gardien.

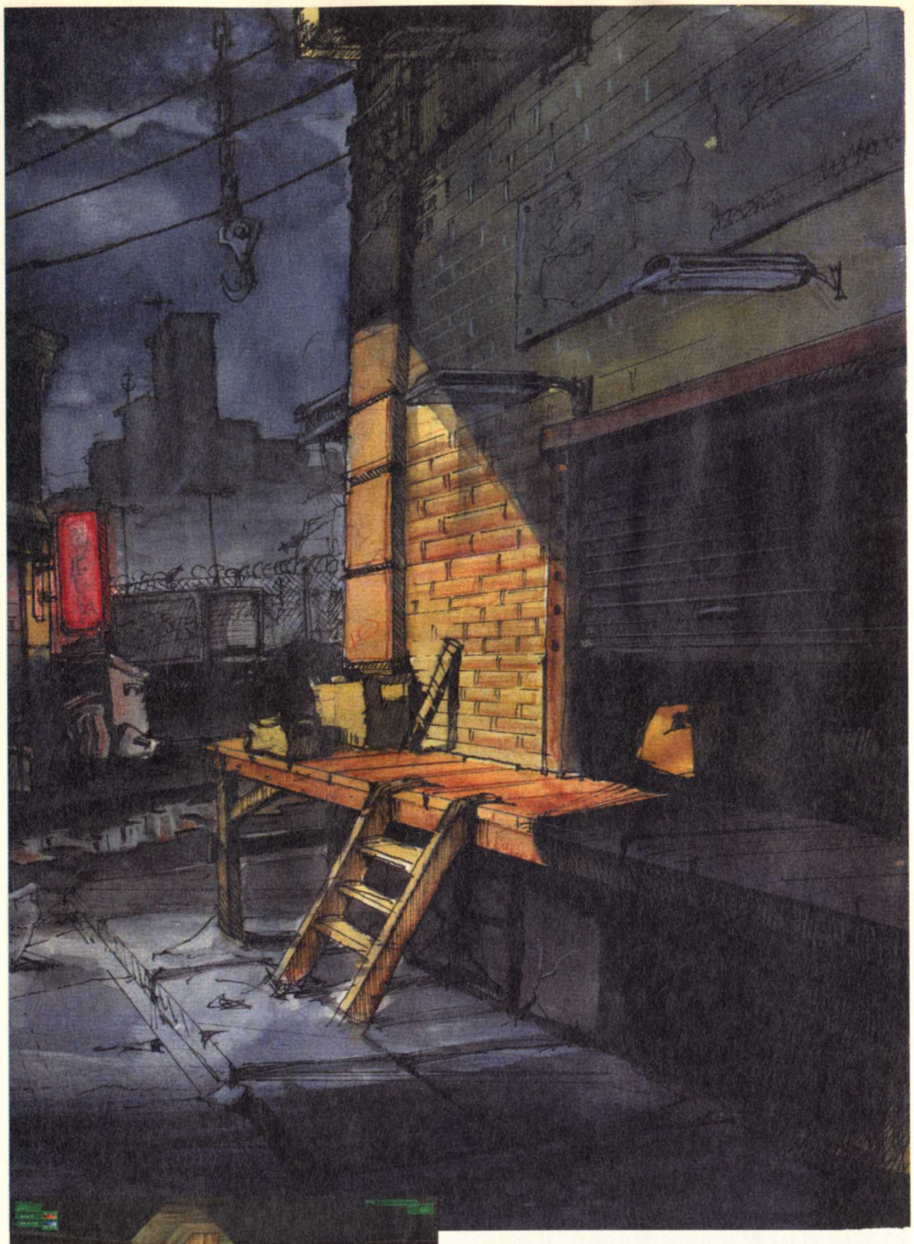

Derrière cette porte est emprisonné un membre de la CIA.

Avancez droit devant, montez l'escalier, tournez à gauche puis prenez le passage à gauche. Pivotez ensuite à droite et avancez jusqu'au mur au fond. De là, faites un demi-tour sur place. Dans le renfoncement à droite, vous pourrez trouver un **Fusil Précision R93.** Pour le moment, restez donc collé au mur et attendez l'arrivée du garde qui patrouille dans le secteur. Dès qu'il sera dos à vous, étranglez-le avec **la corde à piano**. Ramassez son arme, ensuite cachez rapidement son corps dans le renfoncement. Récupérez maintenant le Fusil Précision R93 ainsi que les vêtements de votre victime.

Débarrassez-vous rapidement de ce gêneur...

Vous remarquerez qu'il n'y a qu'une seule balle dans le chargeur du fusil à sniper. Sortez du renfoncement, partez à droite puis empruntez le passage à gauche. Pivotez vers la droite et déplacez-vous latéralement à gauche pour vous coller au mur. À quelques mètres devant vous, se tient le fameux gardien en faction devant la cellule qui renferme un membre de la CIA.

En étant à bonne distance, et sans vous faire remarquer, sortez votre fusil de sniper et visez votre adversaire (mode Zoom). N'oubliez pas : une balle, une cible. Ne ratez pas votre coup, sans quoi l'alerte sera donnée.



À cette distance, votre cible n'aura aucune chance de riposter.

Ce cercle indique l'un des emplacements aléatoires du coffre-fort.

Votre ennemi à terre, approchez-vous de lui puis ouvrez la porte sur la droite. Pénétrez à présent dans la cellule et parlez au prisonnier. La scène cinématique terminée, le prisonnier vous donnera **l'emplacement du coffre-fort** avant de s'en aller. Sachez que l'emplacement de ce coffre est aléatoire, d'une partie à une autre. Servez-vous de votre carte des lieux pour vous repérer dans ce complexe, et rendez-vous jusqu'au coffre.

Lorsque vous arriverez près du coffre-fort, utilisez votre **Beretta silencieux** pour vous débarrasser des gardes qui sont dans le secteur. Essayez de viser la tête pour économiser vos munitions. Soyez également rapide pour éviter que l'alerte soit donnée. Cela fait, ramassez toutes les armes de vos ennemis, puis ouvrez le coffre afin de récupérer **la statuette de jade**.

À présent, toujours en vous aidant de votre carte des lieux, retournez dans le restaurant au rez-de-chaussée (**Restaurant Area**). Lorsque vous arriverez à destination, rendez-vous aux toilettes (**Restrooms**). Cette fois, pénétrez dans les toilettes

Voici l'un des coffres-forts qui peut renfermer la statuette de jade.

de gauche et attendez l'arrivée d'un serveur. Dès que possible, abattez-le avec votre Beretta silencieux, puis planquez son corps avant de lui voler ses vêtements.

Maintenant, quittez les toilettes pour retourner au restaurant. Avancez toujours tout droit, jusqu'au ventilateur que vous verrez accroché au plafond. Approchez ensuite de la petite porte au fond à droite. Derrière celle-ci se trouve la fameuse **boutique de l'apothicaire**.

La boutique de l'apothicaire est juste à cet endroit.

En mode Carte, c'est ici que vous trouverez l'apothicaire.

Ouvrez la porte et pénétrez dans la boutique. Dialoguez avec le vieil homme derrière son comptoir. En échange de la statuette de jade, l'apothicaire vous remettra **une fiole de poison**. Dès que vous quitterez la boutique, Lee Hong fera son apparition dans le restaurant. Un énorme garde du corps sera à ses côtés. Toujours en vous aidant de votre carte, rendez-vous dans la cuisine (**Kitchen**).

Le chef cuisinier vous demandera de servir rapidement à M. Lee Hong la soupe qu'il a déposée sur une table. Approchez-vous de la soupe, puis versez-y le poison. Cela fait, retournez dans le res-

En échange de la statuette de jade, vous obtiendrez une fiole de poison.

Lee Hong abattu, il faut maintenant quitter les lieux du crime...

taurant et partez en direction de la table où est assis Lee Hong. Après la scène cinématique, revenez rapidement dans la cuisine, puis empruntez l'escalier qui descend **au sous-sol**, sur votre droite.

Une bonne soupe de tofu empoisonnée, et la digestion sera mortelle !

Une fois en bas, débarrassez-vous des gardes à l'aide de votre silencieux, puis ouvrez la porte qui vous fait face. Parcourez le couloir et, à l'intersection, tournez à droite. Deux ennemis vous attendent plus loin. Liquidez-les, puis continuez votre progression jusqu'à l'ascenseur. Lorsque vous serez à l'intérieur, appuyez sur le bouton et sélectionnez le **sous-sol 2**.

Cet ascenseur vous permettra d'atteindre le sous-sol 2.

Le sous-sol 2 atteint, débarrassez-vous de tous vos assaillants et volez-leur un vêtement avant d'emprunter un nouvel ascenseur au bout du couloir. Rangez votre arme dans votre étui, appelez l'ascenseur, entrez-y puis appuyez sur l'interrupteur en choisissant le **rez-de-chaussée** comme étage.

Dès votre arrivée, empruntez les escaliers devant vous afin d'atteindre le niveau supérieur. Lee Hong se promène de pièce en pièce à cet étage. Trois chambres vous sont accessibles. Pénétrez dans celle du milieu et approchez de la chaise à gauche. Dès que Lee Hong se présentera dans cette pièce, criblez-le de balles avec le Beretta silencieux. Récupérez **la lettre** sur son corps et lisez-la.

Rangez votre arme. Si tout s'est bien passé, en silence, aucun garde ne se mettra en travers de votre chemin. Dans le cas contraire, équipez-vous du Uzi et faites un carton autour de vous. Réempruntez les escaliers et, une fois en bas, dirigez-vous vers la porte grillagée sur la gauche. Ouvrez-la puis empruntez l'ascenseur pour descendre jusqu'au bateau en contrebas.

En vous approchant du bateau, une scène cinématique se déclenchera et votre mission sera terminée...

COLOMBIE

À LA QUÊTE DE LA TRIBU U'WA

Vous êtes largué dans une jungle colombienne. L'objectif de cette mission consistera à retrouver une statuette dorée, et à l'apporter au village des indiens.

Équipement

- **AMT 1911 "Hardballer" (Munitions : 150)**
- **Beretta 92 (Munitions : 150)**
- **Boussole**
- **Combinaison en Kevlar**
- **Poignard de l'armée américaine**

Il va falloir agir rapidement avant qu'une patrouille ennemie ne vienne se poster sur les lieux du crash où se trouve la statuette dorée. La première chose à faire est de sélectionner votre **boussole**. Localisez ensuite le **site du crash** à l'aide de votre carte des lieux. Maintenant, sans perdre un instant, partez en direction du sud. Progressez dans la jungle jusqu'à apercevoir, à même le sol, une longue tranchée. Descendez-y puis longez-la par l'est. À l'intersection, partez au sud-est pour quitter la tranchée, puis continuez plein est.

Descendez dans cette tranchée...

Aidez-vous ensuite de votre carte pour retrouver l'endroit du crash. Si tout s'est bien déroulé dans les temps, vous ne rencontrerez aucun ennemi

dans les parages. Ramassez au pied de l'avion **la statuette dorée**. Maintenant, sans perdre un instant, courez vers l'est en direction de la rive du canal. Lorsque vous atteindrez le bord de la rive, longez-la par le nord/nord-est.

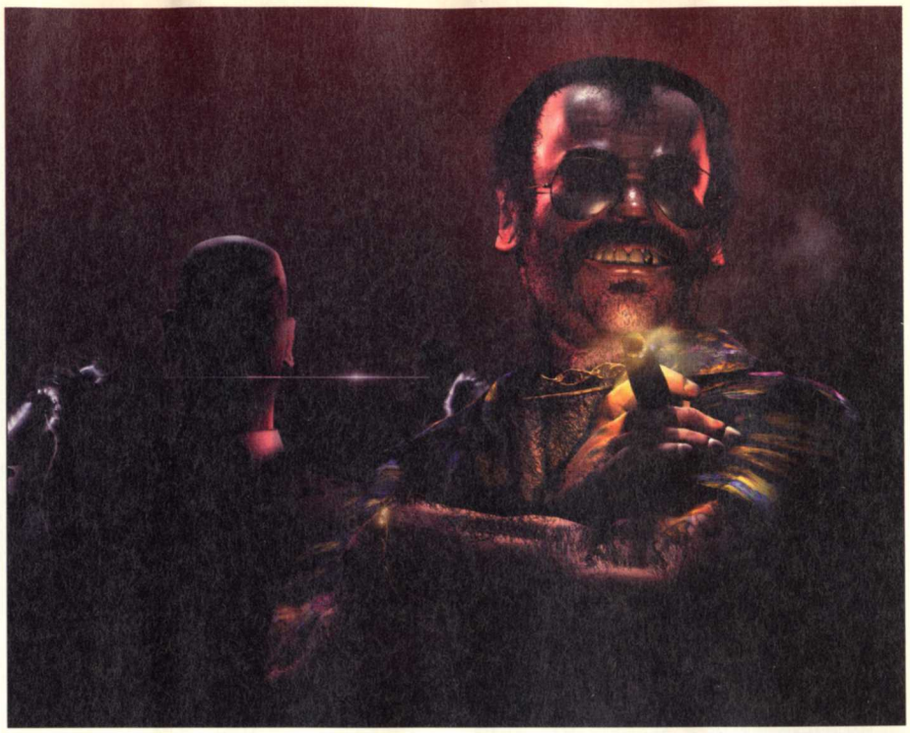
La statuette dorée se trouve près de l'avion.

Armez-vous du **Beretta 92** et, pendant votre parcours, abattez les deux soldats qui vous prendront pour cible, sur la gauche. Récupérez ensuite un de leurs vêtements, puis continuez votre progression en longeant le canal, toujours dans la même direction (nord/nord-est). Vous finirez par atteindre le village des Indiens. En vous approchant du campement, on vous demandera de montrer la statuette dorée. Sélectionnez cet objet dans votre inventaire pour qu'un Indien vienne à votre rencontre.

En longeant la rive, faites attention aux deux gardes sur votre gauche.

Voici le chef du village indien.

La scène cinématique achevée, vous devrez trouver le chef du village afin de lui remettre la statuette. Il se trouve au nord-est. L'idole en sa possession, il vous demandera de l'aide en échange de quelques informations concernant le trafiquant de drogue. Son frère a été capturé par les soldats. En longeant la rive vers le sud/sud-ouest, vous



pourrez le retrouver. Rengainez votre arme et servez-vous de la carte ainsi que de la boussole pour atteindre l'emplacement où se trouve le prisonnier.

Vous finirez par atteindre un pont avec plusieurs soldats en faction sur la gauche. Le prisonnier se trouve au bout de ce pont. Sur votre droite, vous remarquerez qu'il y a une tour de guet. Partez dans sa direction et utilisez l'échelle pour monter au sommet.

La tour de guet cache un fusil de sniper !

Approchez de la sentinelle puis, à l'aide du couteau américain, égorgez-le. À présent, rangez votre arme puis retournez-vous pour ramasser un **Fusil précision R93 et ses munitions**. De cette hauteur, vous pouvez abattre les six hommes en contrebas (du snipe en perspective). Vos ennemis liquidés, le prisonnier s'évadera en direction du village. Descendez de la tour de guet et retournez voir le chef du village. La scène cinématique terminée, vous passerez au niveau suivant...

Le Dieu de la jungle

Le chef du village vous a donné les informations nécessaires pour atteindre le campement de Pablo. Vous devez emprunter un petit tunnel creusé dans la montagne. Ce passage est gardé par le Dieu de la mort, qui n'est autre qu'un jaguar. Votre objectif consistera à vous faufiler dans ce passage pour atteindre le camp du trafiquant de drogue.

Équipement

• Vous gardez les mêmes armes que dans la mission précédente.

Traversez le pont puis continuez votre progression par le sud. Vous finirez par apercevoir un grand temple en ruine sur votre chemin. Gravissez les escaliers et, à l'aide du **Beretta**, abattez d'une balle dans la tête les deux soldats dans le secteur. Prenez le corps de l'un d'entre eux et approchez-vous du puits entouré par des colonnes de pierre.

Approchez-vous du temple en ruine pour accéder au puits.

Laissez-vous tomber en contrebas avec le cadavre de l'ennemi. Au fond du puits, vous trouverez un **M16 A3** ainsi que plusieurs **chargeurs 5.56 mm**. À présent, en traînant le corps de votre victime, quittez le tunnel par la sortie est. Poursuivez votre parcours par le sud/sud-est afin d'atteindre un enclos de pierre où se terre le Dieu de la mort : un féroce jaguar.

Des armes et munitions vous attendent dans ce puits.

Un sacrifice humain à la gloire du Dieu de la mort...

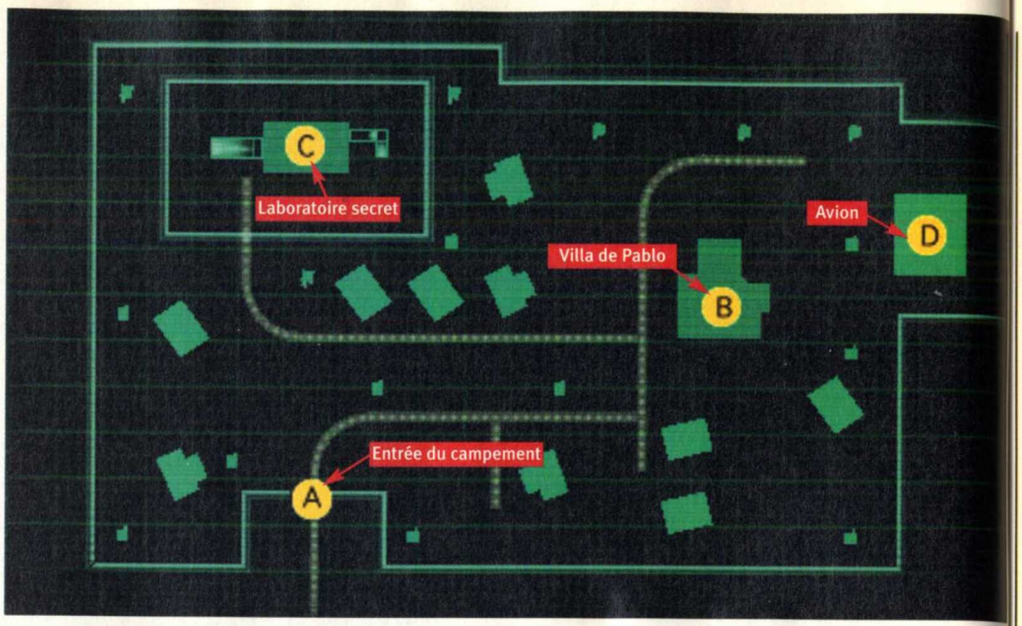
Pénétrez dans l'enclos. Au centre de celui-ci se trouve un autel de sacrifice ensanglanté. Dès que le jaguar sera à bonne distance, placez le cadavre que vous venez d'abattre sur l'autel, puis éloignez-vous de quelques mètres en arrière. Lorsque le Dieu de la mort entamera son festin, foncez tout droit en prenant plein sud jusqu'au petit tunnel creusé dans la montagne. Il ne vous restera plus qu'à vous faufiler rapidement à l'intérieur pour finir cette mission...

Ce tunnel mène au campement de Pablo.

Un petit bonjour à un ami

Le camp de Pablo, le trafiquant de drogue, est tout proche. Celui-ci est non seulement très bien gardé mais, de plus, la milice présente possède un arsenal impressionnant. Vous aurez besoin de beaucoup de munitions pour franchir ces obstacles, alors ne gaspillez pas vos chargeurs inutilement.

L'objectif principal est d'éliminer Pablo mais, avant d'atteindre cette cible, ses gardes du corps vous



donneront du fil à retorde. Par la suite, vous devrez faire exploser le laboratoire du trafiquant avant de vous enfuir par la voie des airs...

Équipement

- **Vous gardez les mêmes armes que dans la mission précédente.**

Au sud, droit devant vous, une tour de guet est visible au loin. En premier lieu, avancez jusqu'à la grande clôture de fil barbelé qui vous fait face. Si vous avez toujours un fusil de sniper en main, débarrassez-vous-en. Cette arme trop voyante risque d'attirer l'attention de vos ennemis. À présent, dirigez-vous à l'ouest en longeant la clôture. Plusieurs patrouilles effectuent des tours de garde aux alentours.

Engouffrez-vous ensuite dans la forêt en suivant le parcours sud/sud-est. À l'aide de votre carte, rendez-vous au point de largage des caisses d'armes et de munitions (l'emplacement sur la carte se situe au sud, par un point d'exclamation).

Lorsque vous serez à destination, vous pourrez récupérer des **Chargeurs 7.62 mm** ainsi qu'une **Kalachnikov AK 103** et une **Combinaison de kevlar**. Vous aurez l'occasion de trouver ces Kalachnikov plus tard. Donc, pour le moment,

Des armements sont présents au sud de la carte

ramassez uniquement les munitions. Cela vous permettra de conserver votre M16.

.Retournez à présent vers la clôture de fil barbelé, par le nord. Longez-la par l'ouest puis pénétrez dans le campement en levant la barrière. Courez maintenant vers le nord jusqu'à apercevoir une première tente où sont entreposées des caisses

Voici l'entrée du campement !

et des barils. De là, poursuivez votre progression vers l'est. Vous finirez par atteindre la grande villa de Pablo. Empruntez la porte accessible à gauche.

Deux gardes sont en faction à l'intérieur de la première pièce. Ils ne voudront pas vous laisser passer ! Placez-vous à droite de la double porte, dans le coin près de la lanterne. Abattez les deux hommes, puis occupez-vous des soldats qui surgiront dans la salle. Lorsque la boucherie sera terminée, ramassez une des **armes Kalachnikov** et franchissez la double porte.

Parcourez le couloir par la gauche jusqu'à apercevoir une nouvelle double porte dans la même direction. Ouvrez-la, pivotez vers la droite, puis empruntez l'escalier de gauche afin d'atteindre le premier étage. Dirigez-vous vers la double porte puis ouvrez-la pour rencontrer Pablo. Ne pénétrez pas dans la salle, mais contentez-vous de tirer sur votre cible avant qu'elle ne puisse réagir.

Au bout d'un certain nombre de discours (une dizaine), Pablo finira par s'écrouler à terre. Pénétrez dans la chambre, ramassez la lettre sur le corps de Pablo et récupérez **la bombe** sur le bureau. À présent, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de la maison d'où vous êtes arrivé.
Sortez de la demeure et rendez-vous au nord-ouest.

Avec l'effet de la drogue, Pablo est devenu un surhomme !

À partir de maintenant, ne perdez pas de temps car vos ennemis vous prendront pour cible. Courez en zigzagant, si c'est nécessaire. Passez une première, puis une deuxième tour de guet, avant de poursuivre votre chemin par l'ouest. Lorsque vous apercevrez une troisième tour, continuez votre progression vers le sud. Vous arriverez près d'une tente. À gauche de celle-ci se trouve un barrage. Atteignez-le et ouvrez la barrière. Face à vous, au nord, vous déboucherez sur **le laboratoire**.
Partez à l'entrée du laboratoire et abattez les sept

Le laboratoire secret que vous devez détruire est tout près !

ennemis en présence. Cela fait, sélectionnez la bombe dans votre inventaire, puis déposez-la sur les caisses explosives. Rebroussez chemin jusqu'à la demeure de Pablo (éliminez tous les gêneurs qui se mettront sur votre chemin). Une fois que vous serez à destination, activez la bombe à l'aide de la télécommande que vous possédez dans votre inventaire. Dirigez-vous ensuite à l'est, vers un grand hangar. Il ne vous restera plus qu'à vous débarrasser rapidement des soldats pour monter dans l'avion afin de quitter le secteur.

La seule fuite possible est par la voie des airs.

BUDAPEST

Thalassothérapie hongroise

Afin d'empêcher un attentat à la bombe, vous avez, comme objectif, l'élimination d'un artificier indésirable. Cette mission se déroulera à l'intérieur d'un grand hôtel hautement surveillé. Aucune arme blanche ni à feu ne sera admise dans ce lieu, sous peine d'alerte générale.

Équipement
- **Boussole**
- **Combinaison en Kevlar**
- **Corde à piano**

Rendez-vous au nord-est puis pénétrez dans l'hôtel. Une fois dans le hall principal, allez parler au réceptionniste sur votre droite, juste derrière le comptoir. Vous connaissez maintenant le numéro de chambre de votre cible : **n° 202**. Tournez vers le nord, puis avancez tout droit jusqu'à la double porte (la pancarte Pool Area Men est placée à quelques mètres de celle-ci).

Franchissez cette porte et passez dans la pièce suivante. Allez maintenant vous déshabiller à l'intérieur de la dernière cabine à droite (pénétrez-y et récupérez le vêtement posé sur le banc de bois).

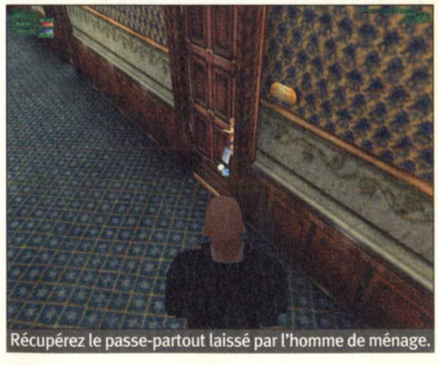
En parlant au réceptionniste, vous obtiendrez le n° de chambre de votre cible.

Sans perdre de temps, sortez de la cabine et passez la porte battante sur la droite. Traversez ensuite la salle des douches pour vous retrouver devant une belle piscine. Bien que la tentation soit forte, ce n'est pas le moment de faire trempette ! Avancez jusqu'à l'entrée de la première pièce des douches, que vous apercevrez sur votre droite. Entrez ensuite dans la salle du sauna.

Un homme s'y trouve (si ce n'est pas le cas, attendez son arrivée). Entamez alors la conversation puis quittez cette pièce. Sur votre gauche se trouve **une valve** qui permet d'augmenter la température du sauna. Tournez-la. La scène cinématique terminée, entrez dans le sauna et fouillez le corps de l'homme qui gît à terre.

Cet homme possède la clé de la salle aux rayons X

Récupérez la **Clé de la salle aux rayon X**. Maintenant, rebroussez chemin jusqu'au vestiaire pour vous habiller et reprendre votre équipement. Cela fait, retournez dans le hall principal de l'hôtel. Empruntez l'escalier central pour monter au premier étage. Deux directions vous sont accessibles : prenez les marches qui montent à droite. En tournant à gauche,


Récupérez le passe-partout laissé par l'homme de ménage.

vous apercevrez un **passe-partout** accroché à la serrure d'une des portes de droite.

Si ce n'est pas le cas, attendez l'arrivée de l'homme de ménage qui placera la clé à cet endroit. Récupérez le passe-partout et parcourez le couloir par le nord. Passez la porte au bout et poursuivez votre parcours jusqu'à la double porte suivante. Continuez votre progression en longeant tout le couloir jusqu'à la prochaine porte que vous traverserez. À présent, prenez le couloir ouest. Un garde du corps est en faction devant la **porte n°202**.

Avancez jusqu'à la **porte n°201** située à droite du garde. Ouvrez-la à l'aide du passe, puis entrez dans la chambre. Maintenant, rendez-vous à l'extérieur en passant par le balcon. Sur votre gauche, un autre garde du corps est présent. Attendez qu'il s'en aille, puis approchez-vous de la rambarde pour sauter sur la balcon voisin.

En atteignant le balcon voisin, vous accéderez à la chambre 202.

Entrez dans la chambre et servez-vous de **la corde à piano** pour étrangler ce gêneur. Volez-lui ses vêtements. Récupérez sur la table une **clé d'hôtel**, un **écriteau**, deux **lettres**, une **carte de visite de dentiste** et **l'arme Lüger PO8 SD**. Cela fait, ouvrez la porte de la salle de bains sur la droite, et abattez d'une balle dans la tête votre cible avant qu'elle ne donne l'alerte.

Franz Fuchs est la cible à éliminer !

Rangez votre arme, puis allez récupérer **la valise** posée près d'une armoire. À présent, ouvrez la porte d'entrée puis, à l'abri des regards indiscrets, étranglez le garde du corps qui vous bloque le passage. Déplacez son corps dans la chambre, puis quittez la pièce et refermez la porte derrière vous. Placez l'écriteau "Ne pas déranger" sur la poignée de la porte n° 202, puis rendez-vous vers la porte au bout sur votre droite.

Longez le balcon jusqu'à la porte suivante. Lorsque vous arriverez dans le couloir, empruntez les escaliers à gauche. Continuez d'avancer au nord jusqu'à apercevoir la porte de secours à droite. Ouvrez-la pour atteindre le toit extérieur. Tournez à gauche et approchez-vous du dôme. À gauche de celui-ci, une fenêtre est ouverte.

La porte de secours donne sur le toit de l'hôtel.

Passez par la fenêtre ouverte.

Faufilez-vous dans la salle par ce passage. À l'aide de la corde à piano, étranglez le garde présent. Quittez ensuite cette pièce en franchissant la porte.

Placez cette bombe dans votre valise.

Il ne vous reste plus qu'à avancer droit devant jusqu'à la chambre des rayons X. À l'intérieur, vous pourrez récupérer **la bombe**.
Maintenant, retournez sur le toit, par la fenêtre, puis traversez la porte au sud-est à gauche. Une fois dans le couloir, ouvrez la porte à droite et allez prendre l'ascenseur sur la gauche. Choisissez le rez-de-chaussée comme étage. Lorsque vous arriverez à destination, sortez de l'ascenseur, puis tournez à droite et avancez en direction de l'ouest pour atteindre le restaurant.

Rendez-vous dans la cuisine par la porte tout au fond à droite. Parcourez-la en prenant la direction nord jusqu'à la sortie de secours. Une fois à l'extérieur, descendez l'escalier sur votre gauche pour clore cette mission...

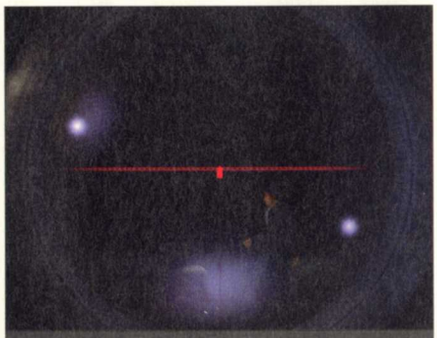
Au paradis des trafiquants d'armes

Votre prochaine cible est un trafiquant d'armes : Arkadij Jegorov alias **Boris**. Votre objectif consistera à placer un émetteur GPS dans une voiture appartenant à un gang. Il faudra ensuite suivre à la trace les déplacements du véhicule pour qu'il vous mène droit dans un hangar. À l'abri des regards indiscrets, une rencontre entre acheteurs et ven-

deurs d'armes aura lieu. Vous devez rapidement "nettoyer" le hangar, puis placer un émetteur dans une valise contenant de l'argent, qui sera par la suite remise au bras droit de Boris.

Équipement
- **AMT 1911 "Hardballer" (Munitions : 150)**
- **Beretta 92 avec silencieux (Munitions : 150)**
- **Boussole**
- **Combinaison en Kevlar**
- **Corde à piano**
- **Émetteur GPS**
- **MP5 avec silencieux (Munitions : 150)**
- **Poignard de l'armée américaine**
- **Récepteur GPS**

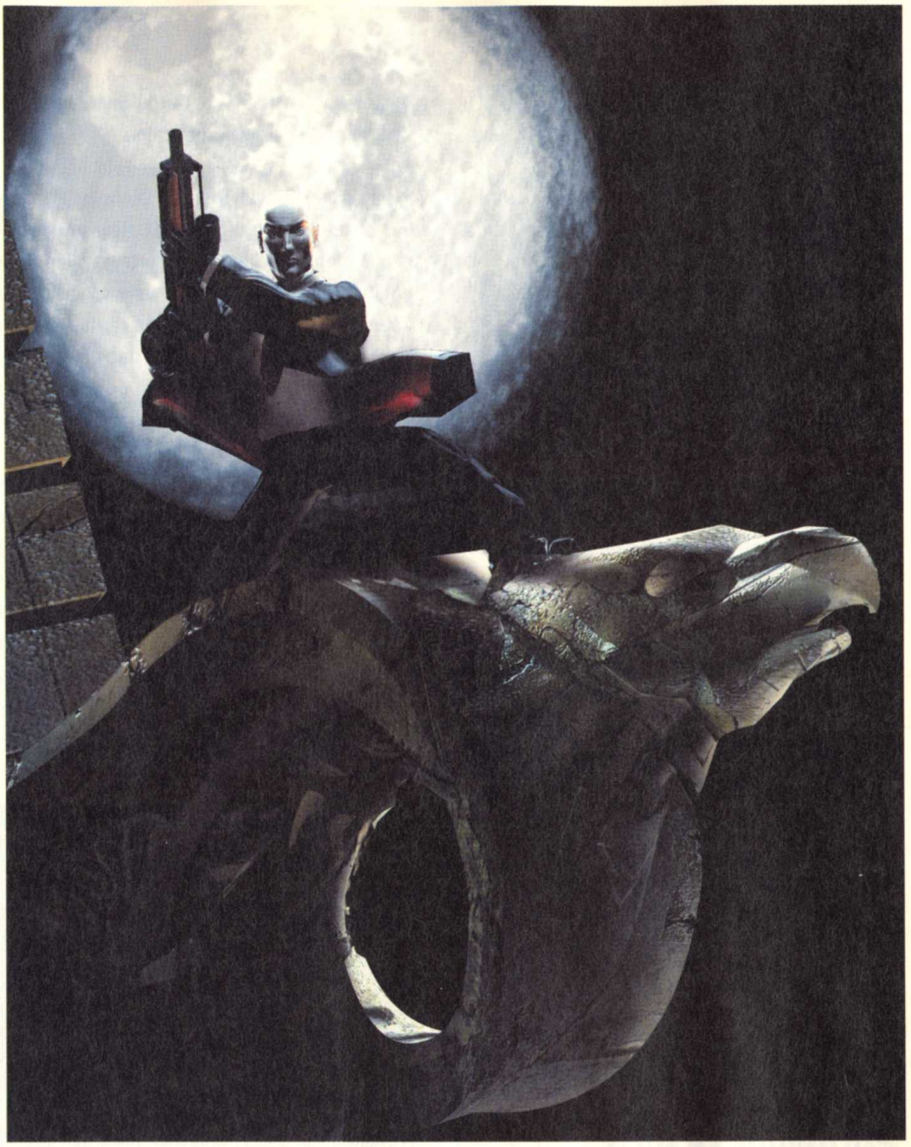
Sans tarder, faites quelques pas pour vous placer sous la grande grue métallique qui vous fait face. Au loin devant vous, vous apercevrez côté sud un homme effectuant une patrouille (vous pouvez vous aider de la lunette du fusil de sniper pour l'apercevoir). Dès que vous le verrez partir vers l'est, approchez-vous rapidement de lui par-derrière, et utilisez votre **corde à piano** pour l'éliminer.


Il faut lui voler ses vêtements pour passer incognito.

Cela fait, volez-lui ses vêtements ainsi que son arme. Cachez ensuite son cadavre. En vous aidant de votre carte, rendez-vous au sud-sud-ouest en direction du bar (il s'agit du cercle marron qui clignote sur la carte). Lorsque vous atteindrez les lieux, entrez dans le bar "Kinky Cola".

À l'intérieur de ce bar, une charmante danseuse vous attend...

Empruntez la porte sur votre gauche pour pénétrer dans la loge de la danseuse. Attendez son retour puis parlez-lui. Après la scène cinématique,



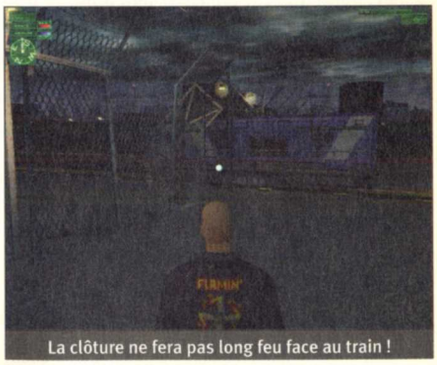
suivez-la à l'extérieur. Pendant qu'elle s'occupera du chauffeur de la voiture, allez placer l'émetteur GPS sur le véhicule. Au bout de quelques minutes, les propriétaires de la voiture seront de retour pour la conduire vers le hangar.

Grâce à votre récepteur, ainsi qu'à votre carte, vous savez exactement où est allé le véhicule (son emplacement est indiqué par un point clignotant rouge). La position du véhicule est aléatoire, d'une partie à une autre. Dans les différents cas de figure, vous ne pourrez pas atteindre le hangar où se trouve la voiture à cause des enclos qui vous en empêcheront l'accès.

Toutefois, il existe un moyen de vous frayer un passage. Un train sillonne le secteur. Il va falloir dévier la direction des rails pour que la locomotive fonce vers l'enclos et le fasse exploser. Selon l'emplacement de la voiture, faites dévier les rails dans le bon sens. Vous trouverez un levier de changement de direction des rails au nord, et deux autres au sud.

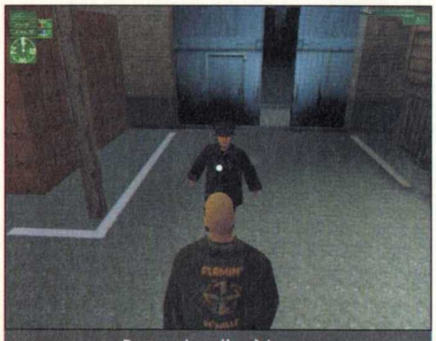
La clôture pulvérisée, rendez-vous à la voiture pour y récupérer **l'émetteur**. Des chiens sont en faction un

Changez la direction des rails en actionnant ce levier.


La clôture ne fera pas long feu face au train !

peu partout à cet endroit. Utilisez le Beretta 92 silencieux pour vous en débarrasser. Ne rentrez pas dans le hangar par la porte principale, mais utilisez plutôt l'escalier pour monter à l'étage supérieur. Une fois à l'intérieur, utilisez le MP5 pour liquider tout le gang présent. Il y a six hommes au total.

Lorsque vous les aurez abattus, vous n'aurez que 3 minutes pour cacher les corps de vos ennemis avant que Ivan, le bras droit de Boris, ne pénètre dans le hangar. Sélectionnez l'émetteur dans votre inventaire, puis prenez la valise. Une fois le mouchard posé, empressez-vous de déplacer tous les corps derrière les caisses à l'ouest. Positionnez-vous ensuite à l'est, à l'endroit même où vous avez récupéré la valise.


Donnez la valise à Ivan...

Ivan fera alors son entrée et vous pourrez lui remettre la valise accompagnée de l'émetteur...

Plutonium en folie

Grâce à l'émetteur placé dans la valise, Ivan vous a conduit jusqu'au ponton où se cache Boris. La zone est grillagée et le secteur est extrêmement bien gardé. Boris a trouvé refuge dans son bateau, amarré sur un quai proche de votre point d'arrivée. Des informations supplémentaires vous indiquent qu'il y a également une ogive nucléaire à l'intérieur du navire.

Le temps vous est compté. Si vous tardez trop, au cours de cette mission, Boris parviendra à quitter Rotterdam et votre mission se soldera par un échec. Votre objectif principal sera donc de trouver rapidement votre cible et de l'abattre. Si nécessaire, vous devrez également désactiver l'ogive nucléaire. Enfin, il faudra prendre les commandes du bateau pour rejoindre les eaux internationales...

Équipement

- **Beretta 92 avec silencieux (Munitions : 150)**
- **Boussole**
- **Combinaison en Kevlar**
- **Corde à piano**
- **MP5 avec silencieux (Munitions : 150)**
- **Pistolet mitrailleur MP5 (Munitions : 150)**
- **Poignard de l'armée américaine**

Montez sur le quai en utilisant l'échelle. Rendez-vous ensuite au nord-ouest, derrière une sentinelle immobile. Utilisez le **Berreta 92 silencieux** pour l'éliminer. Sans perdre de temps, poursuivez votre parcours au nord-ouest pour atteindre un deuxième soldat qui patrouille dans le secteur. Abattez-le à l'aide du silencieux, puis récupérez ses vêtements et son arme.

Continuez à l'ouest puis, arrivé aux rails, partez vers le nord. Sur votre droite se trouve un hangar avec un garde en faction sur le toit. Liquidez-le ! La chute de cet ennemi devrait attirer l'attention des soldats qui sont dans le secteur (il y en a 4 au total). Attendez leur arrivée pour les abattre un par un. Si les gardes ne remarquent pas le cadavre, alors poursuivez votre chemin vers le premier grillage au nord. Débarrassez-vous ensuite des ennemis en présence.

En éliminant cette sentinelle, vous attirerez l'attention des autres gardes !

Avant de passer le grillage nord, ramassez toutes les armes disponibles. Cela fait, rendez-vous au nord-est vers un deuxième grillage. Celui-ci est surveillé par des gardes qui vous en interdiront le passage. Tournez donc à gauche et poursuivez votre parcours au nord. En arrivant sur les rails, prenez à l'est puis empruntez rapidement le passage ouvert à droite, avant que le chien ne vous morde !

Traversez vite le passage avant l'arrivée du chien.

Longez la grille par l'est et, lorsque vous ne pourrez plus progresser, continuez par le sud-est. Vous finirez par arriver au troisième grillage. Approchez-vous des deux soldats puis, à l'aide du **MP5 silencieux**, abattez-les. Occupez-vous également du garde sur le toit du hangar ainsi que des trois hommes qui patrouillent dans la zone. Si vous êtes assez rapide, vos ennemis n'auront pas le temps de réagir.

Récupérez toutes les armes, rangez-les puis déplacez tous les corps près du grillage. Si tout s'est bien déroulé, aucun soldat ne viendra prévenir Boris de votre présence. Dans le cas contraire, votre cible prendra la fuite en activant l'ogive nucléaire. Il faudra alors abattre Boris dès qu'il quittera le bateau, et désamorcer l'ogive par la suite.

Maintenant, courez tout droit vers le sud jusqu'à apercevoir le bateau de Boris sur votre droite. Un escalier vous donne accès au navire, mais le gardien posté à cet endroit ne vous laissera pas passer sous cet accoutrement. Passez à l'arrière de l'escalier et, dès que possible, positionnez-vous pour égorger le marin. Cachez son corps derrière vous à gauche, collé au mur métallique, à l'abri des regards indiscrets.

Cachez le corps du marin derrière vous à gauche.

À présent, empruntez l'escalier puis, une fois à bord du navire, dirigez-vous au nord et entrez par la porte sur votre gauche. Descendez l'escalier sur la droite. Sur la gauche, vous allez apercevoir un homme armé. À l'opposé de celui-ci, un autre garde surveille le secteur. Si vous vous approchez d'eux, ils vous sommeront de quitter les lieux. Boris se trouve au bout d'un des deux couloirs qui vous est interdit d'accès.

Qui plus est, deux marins supplémentaires

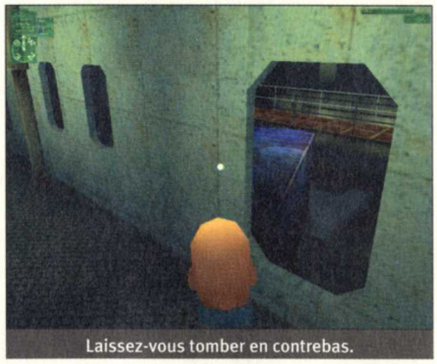
Deux gardes armés vous attendent en bas.

Le couloir nord où se trouve Boris est gardé.

patrouillent dans le secteur. Il va falloir jouer serré. Toujours à l'aide d'une de vos armes silencieuses, commencez par abattre le garde de gauche, ensuite occupez-vous rapidement de celui de droite. Débarrassez-vous des deux autres marins qui viendront à la rescousse. Boris activera l'ogive nucléaire dès qu'il entendra un coup de feu. Attendez que votre cible pointe le bout de son nez dans ce couloir, et criblez-la de balles.

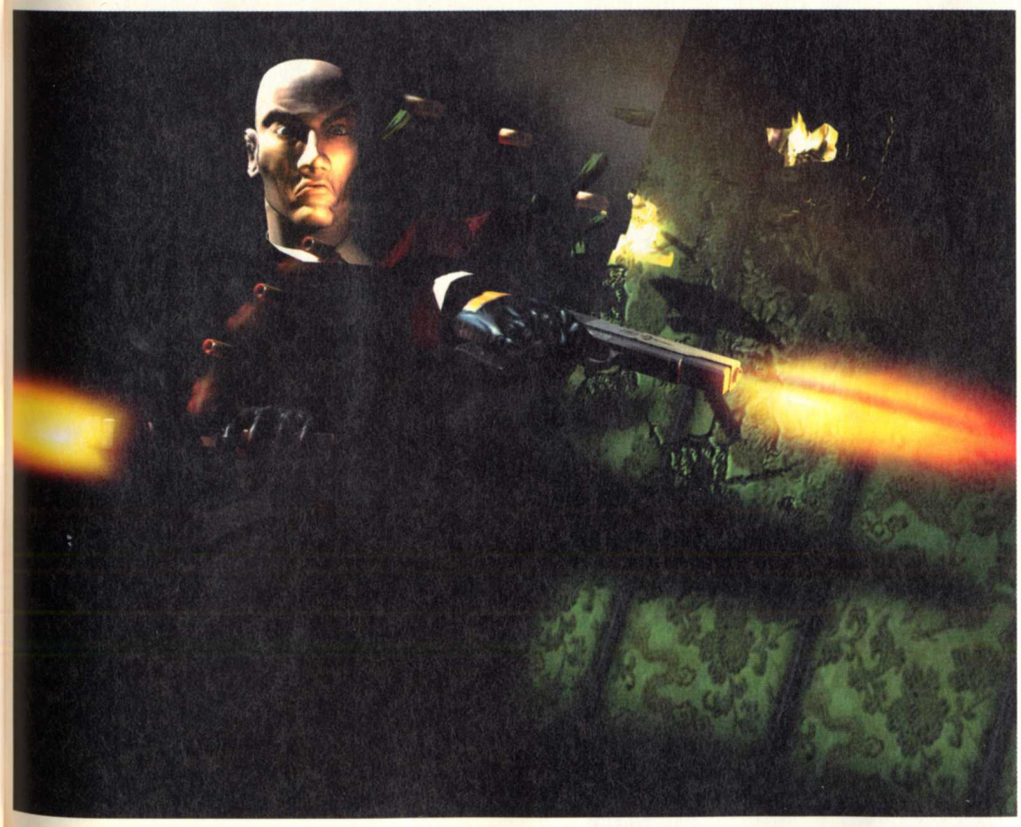
Boris prend la fuite... ne le ratez pas !

Surtout, ne le laissez pas vous échapper ! Récupérez **les lettres** sur son cadavre. Il faut à présent retrouver l'ogive pour la désactiver. Vous n'aurez que 3 minutes pour effectuer cette opération. Empruntez la porte au sud, à l'opposé de la hache accrochée au mur. Traversez la passerelle puis passez dans le couloir suivant. Dirigez-vous ensuite à gauche et, à l'intersection, tournez à droite et franchissez le passage accessible, toujours par la droite.


Laissez-vous tomber en contrebas.

Lorsque vous tomberez en contrebas, dirigez-vous vers les petites marches au sud-ouest. Une fois sur la plate-forme, longez le mur par la droite jusqu'à une porte, puis descendez par l'escalier à l'est. À présent, entrez dans la salle des machines en éliminant **tous les mécaniciens** présents (il y en a trois). Cela fait, passez dans la salle voisine et désactivez l'ogive nucléaire.

Maintenant, rebroussez chemin et remontez par l'escalier sur votre gauche. Continuez tout droit,



Vous n'avez que 3 minutes pour désactiver l'ogive nucléaire.

puis ouvrez la porte sur votre droite. Parcourez le couloir et empruntez l'escalier au sud. Escaladez un second escalier à gauche, puis prenez la direction nord pour monter le troisième escalier. Une fois au sommet, ouvrez la porte sur la gauche qui donne accès à l'extérieur. Utilisez l'échelle à gauche pour atteindre le toit supérieur.

Débarrassez-vous du capitaine du navire !

Cela fait, ouvrez la porte devant vous, juste à quelques mètres. Vous vous retrouverez dans la salle des commandes. Après avoir éliminé le capitaine, actionnez les panneaux de contrôle ou les leviers au-dessus du gouvernail pour achever votre mission. Si vous avez omis de neutraliser un des trois mécaniciens, il vous empêchera de partir en arrêtant le moteur du bateau. Vous devrez alors retourner dans la salle des machines pour l'abattre.

Pris au piège

Votre prochaine mission consiste à éliminer un docteur nommé **Odon Kovacs**. Pour cela, vous devrez infiltrer un asile d'aliénés...

Équipement

- **Boussole**
- **Combinaison en Kevlar**
- **Jumelles**

Pénétrez dans l'asile par la porte d'entrée tout au nord. Approchez-vous ensuite du comptoir, sur la droite, pour parler avec le gardien. Lorsqu'il vous ouvrira la grille, passez derrière le comptoir puis franchissez la porte. La scène cinématique terminée, empruntez l'escalier sur votre droite et

Guerre des triades à Kowloon

Sélectionnez **l'équipement** suivant :
- **Fusil Précision R93 (Munitions : 2)**

Un an s'est écoulé depuis votre évasion. La première mission qui vous a été confiée, en tant que tueur à gages, se déroule à Hong Kong. Votre objectif principal consistera à éliminer un membre de la

Voici le docteur Kovacs !

triade, **le Négociateur du Dragon Rouge**.

Dirigez-vous à gauche, puis longez toute la rue jusqu'à l'intersection où vous prendrez à droite. En continuant droit devant, vous apercevrez un temple sur votre gauche. Une première limousine ne devrait pas tarder à arriver. À son bord se trouve **l'Émissaire du Lotus Bleu**. Il sera escorté par de nombreux gardes du corps.

Pour le moment, ce n'est pas cette cible qui vous intéresse. Quelques secondes après l'arrivée de ce personnage, une deuxième voiture transportant le **Négociateur du Dragon Rouge** fera son

Placez-vous dans le coin droit pour viser vos ennemis.

entrée. Les deux membres de la triade se retrouveront alors près de la statue de Bouddha pour converser.

Sur votre droite se trouve une petite ruelle. Empruntez-la et placez-vous à côté de la benne à ordures jaune. Tout en ayant un champ de vision adéquat sur la statue, sélectionnez, dans votre inventaire, la **mallette à fusil précision**. Mettez-vous en mode sniper puis zoomez avec votre lunette de tir afin de viser la tête de votre cible (le

La porte que vous devez emprunter se trouve à l'ouest.

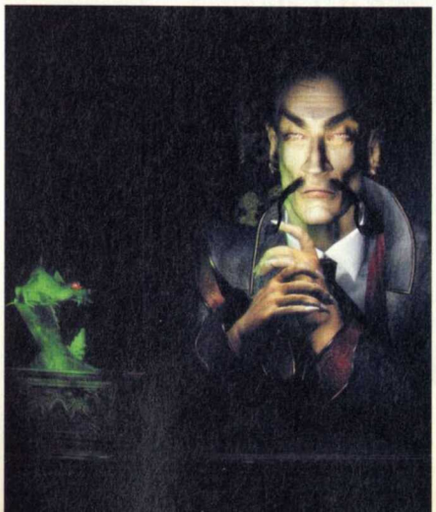
Négociateur du Dragon Rouge).

Une seule balle devrait suffire à l'abattre. Surtout ne le ratez pas, sinon il risque de s'enfuir et votre mission se solderait par un échec total ! Faites aussi très attention aux civils qui gambadent dans les parages, et ne sortez pas vos armes en leur

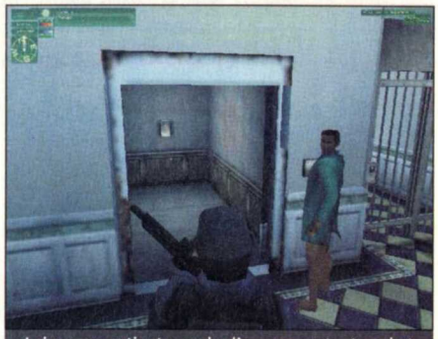
Cet homme va vous conduire vers un passage secret.

Récupérez la seringue sur la table, elle contient l'antidote !

présence. Ils risqueraient de donner l'alerte.



La cible éliminée, retournez rapidement vers votre point de départ en courant. Dès que vous atteindrez votre voiture, la mission sera terminée...


Laissez ce patient prendre l'ascenseur tout seul et vous accéderez à un passage secret.

Embuscade au resto Wang Fu

Votre prochaine cible n'est autre que **l'Émissaire du Lotus Bleu**. Vous devez l'éliminer ainsi que tous ses gardes du corps.

Sélectionnez **l'équipement** suivant :
- **Corde à Piano**
- **AMT 1911 Hardballer (Munitions : 70)**
- **Bombe pour la voiture**

Attendez quelques secondes pour voir passer une limousine. Cela fait, courez tout droit en traversant la rue jusqu'à la grille d'égout ouverte, près d'une benne à ordures jaune. Restez patiemment à cet endroit en attendant l'arrivée du chauffeur de la voiture. Pendant qu'il assouvira ses besoins naturels, assurez-vous qu'il n'y a pas de témoin, puis sortez votre corde à piano et étranglez-le.

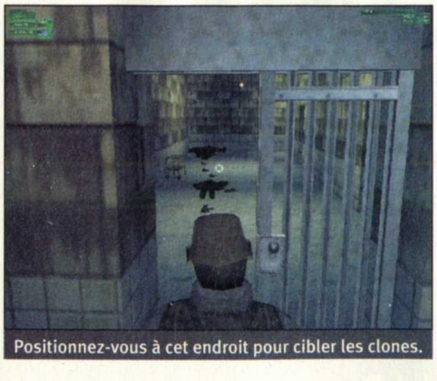
Déplacez rapidement le corps de votre victime dans la bouche d'égout et, lorsque vous serez à l'intérieur, à l'abri des regards indiscrets, dérobez-lui ses vêtements. Votre nouveau costume enfilé, rangez votre corde à piano. Remontez en-suite en plein air et empruntez le sentier sur votre gauche (là où le chauffeur était arrivé).

Parcourez ce chemin jusqu'à la rue voisine et vous vous retrouverez près de la limousine. Contournez la voiture pour vous positionner au niveau de la portière, côté conducteur. Sélectionnez ensuite, dans votre inventaire, **la bombe**. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur la portière pour déposer votre engin explosif.

Au bout de quelques secondes, l'émissaire du Lotus Bleu va sortir du restaurant. Avant qu'il ne vous voit, retournez rapidement à votre point de départ, près de votre voiture. À gauche de celle-ci, vous allez apercevoir, au loin, plusieurs

membres de la triade (il y en a 4 au total). Dans votre inventaire, sélectionnez la **télécommande de la bombe.**

Attendez l'arrivée de la limousine au niveau de ces hommes pour appuyer sur le bouton de la télécommande. Vous ferez ainsi d'une pierre deux coups en éliminant tout le gang. S'il reste des survivants, allez les éliminer avec votre **AMT 1911**


Positionnez-vous à cet endroit pour cibler les clones.

Harballer, puis retournez à votre voiture pour terminer cette mission.

Massacre au resto Cheung Chau

Pour cette troisième mission, vous devrez tout d'abord éliminer l'Émissaire du Dragon Rouge pour récupérer ses vêtements et son médaillon. Il faudra ensuite cacher son corps et vous rendre dans

Placez-vous sur la dalle avec le corps de votre victime.

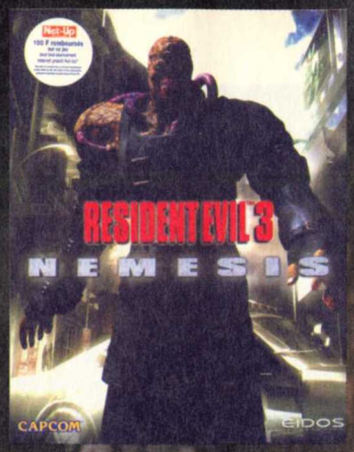
Abattez le professeur rapidement avant qu'il ne s'approche de vous !

un restaurant où vous attend un chef de la police corrompu.

L'objectif principal de la mission et d'éliminer ce chef de la police en laissant le médaillon du Dragon Rouge près du corps de votre victime. Vous ferez ainsi porter le chapeau au membre de cette triade.

Équipement

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



Éditeur : Eidos

Développeur : Capcom

Texte : français

Voix : anglaises

Sortie : décembre 2000

Config. mini : Pentium II 400 128 Mo

Resident Evil 3 : Nemesis vous ramène dans la ville de Raccoon City. Vous incarnez Jill Valentine dans une ville infestée de créatures et de monstres inconnus. Votre but est de connaître la vérité sur les agissements de l'organisation d'Umbrella, et de survivre. Énigmes, puzzles, angoisses et monstres seront de la partie ! L'innovation vient du fait que vous aurez la possibilité de choisir entre deux solutions pendant les diverses scènes d'action où vous rencontrerez le Nemesis et Nicholaï : vous pourrez soit les attaquer soit vous enfuir. Selon les choix que vous aurez effectués tout au long de votre périple, le cours du jeu s'en trouvera changé. Vous aurez aussi la possibilité de diriger un autre personnage : Carlos. Un mercenaire envoyé dans la ville pour annihiler toutes les créatures ! Vous pourrez également transformer les diverses poudres en utilisant un kit de munitions afin d'acquérir de nouvelles balles.

Daniel.Dmohamedaly@loisir.net

Astuces

Avancer rapidement lorsque l'on est grièvement blessé

Vous pouvez avancer rapidement lorsque vous êtes grièvement atteint, il vous suffira d'appuyer constamment sur la touche *Courir*.

Les herbes combinées

Deux herbes vertes combinées :

Elles vous redonneront 50 % de votre vie.

Trois herbes vertes combinées :

Elle vous redonneront toute votre vie.

Une herbe verte + une herbe bleue :

Elles vous soigneront de vos empoisonnements et vous redonneront 25 % de vie.

Une herbe verte + une herbe rouge :

Elles vous redonneront toute votre vie.

Une herbe verte + une herbe rouge + une herbe bleue :

Elles vous redonneront toute votre vie et vous soigneront de vos empoisonnements.

Les poudres combinées

Modes	Difficile	Facile	Types
Poudre A	15	30	Pistolet
Poudre A+A	35	70	Pistolet
Poudre A+A+A	55	110	Pistolet
Poudre B+B+A	60	120	Pistolet
Poudre B	07	14	Fusil
Poudre B+B	18	36	Fusil
Poudre A+A+B	20	40	Fusil
Poudre B+B+B	30	60	Fusil
Poudre A+B	01	01	Poudre C
Poudre C	10	20	Grenade
Poudre A+C	10	20	Grenade Feu
Poudre B+C	10	20	Grenade Acide
Poudre C+C	10	20	Grenade Glace
Poudre C+C+C	24	48	Magnum

Les Grenades combinées

Modes	Difficile	Facile	Types
Grenade+Poudre A	06	12	Grenade Feu
Grenade+Poudre A+A	12	24	Grenade Feu
Grenade+Poudre A+A+A	18	36	Grenade Feu
Grenade+Poudre B	06	12	Grenade Acide
Grenade+Poudre B+B	12	24	Grenade Acide
Grenade+Poudre B+B+B	18	36	Grenade Acide
Grenade+Poudre C	06	12	Grenade Glace
Grenade+Poudre C+C	12	24	Grenade Glace
Grenade+Poudre C+C+C	18	36	Grenade Glace

Les pièces laissées par le Nemesis derrière lui en mode Difficile seulement

Attention ! Pour obtenir les différentes pièces, vous devrez vaincre le Nemesis à deux reprises et cela chaque fois que vous le rencontrerez.

Eagle Pièce A (Associez-le avec l'Eagle Pièce B afin d'obtenir un Pistolet Eagle 6.0).
Eagle Pièce B (Associez-le avec l'Eagle Pièce A afin d'obtenir un Pistolet Eagle 6.0).
Trousse de soins (Vous donne 3 sprays soignants).
Trousse de soins (Vous donne 3 sprays soignants).
M37 Pièce A (Associez-le avec le M37 Pièce B afin d'obtenir un Colt).
M37 Pièce B (Associez-le avec le M37 Pièce A afin d'obtenir un Colt).
Chargeur infini (associez-le avec n'importe quel type d'arme afin d'obtenir une arme avec des munitions infinies).

Les objets d'attaque

Il existe dans le jeu plusieurs objets d'attaque vous permettant d'abattre vos ennemis : il vous suffira de tirer dessus. Ces objets vous permettront d'économiser vos munitions.
Les barils rouges (Dans les divers coins de rue où des Zombies vous attendent).
Les caisses rouges inflammables (Installées sur les murs près de la pharmacie et à d'autres endroits du jeu).
Les tuyaux (Dans l'usine désaffectée et dans les égouts).

JEU EFFECTUÉ EN MODE DIFFICILE

CHAPITRE 1
L'ENTREPÔT

Dirigez-vous vers la gauche afin de pénétrer dans **l'entrepôt**, puis discutez avec l'individu. Examinez **les livres** d'instruction dans votre inventaire afin d'assimiler les diverses manipulations et options du jeu. Ensuite, partez vers la droite et récupérez **les balles** pour le pistolet en ouvrant le tiroir. Cela fait, retournez-vous et avancez afin de prendre **le spray soignant** sur le carton. Montez les escaliers et traversez la porte pour vous retrouver dans une pièce. Récupérez **la clé de l'entrepôt** sur votre droite **(photo 01)**, puis allez prendre **les deux poudres** dans l'armoire. Associez les poudres au kit de munitions afin d'obtenir des balles. Maintenant, prenez **le ruban encreur** sur la table et sauvegardez. Sortez de la pièce, descendez l'escalier et ouvrez la porte verte en utilisant la clé entrepôt.

01

CHAPITRE 2
LE BAR

Avancez et traversez la porte face à vous. Prenez le passage vers le haut et franchissez à nouveau une porte. Montez l'escalier puis, lorsque la porte sur votre gauche s'ouvrira, exterminez les Zombies. Pénétrez à l'intérieur, descendez l'escalier et collectez **l'essence à briquet** ainsi que **le fusil à pompe (02)**. Sortez de la pièce, partez vers la droite et collectez **les herbes vertes**. Descendez à présent l'escalier et passez la porte métallique. Dirigez-vous vers le bas, exterminez les Zombies et suivez la route droit devant jusqu'à une intersection. Grimpez sur les palettes de bois sur votre gauche, prenez **la carte des quartiers chics** et montez l'escalier afin de récupérer **des herbes vertes**. Combinez-les puis retournez à l'intersection. Courez vers la droite en évitant les Zombies, puis franchissez la porte en bois. Cela fait, avancez et descendez le petit escalier. Évitez les Zombies et courez droit devant pour traverser une porte. Après la scène intermédiaire, récupérez **la carte postale de Beffroi** sur le comptoir **(03)** ainsi que **les balles** pour le pistolet près de la caisse enregistreuse. Partez récupérer **le briquet** près de la porte et associez-le avec l'essence à briquet.

03

CHAPITRE 3
L'APPARITION DU NEMESIS

Sortez, dirigez-vous vers la gauche et courez tout droit en évitant vos ennemis. Passez la porte en bois et avancez droit devant. Cette fois-ci, ne descendez pas le petit escalier. Avancez tout droit jusqu'à une intersection, puis empruntez le passage sur votre droite. Traversez la porte, allez vers le bas et, lorsque les Zombies feront leur apparition, reculez derrière le baril rouge. Attendez que ceux-ci s'approchent suffisamment de vous afin de tirer sur le baril pour les anéantir. Maintenant, partez ramasser une **herbe rouge** près des cadavres ainsi qu'une **photo A**. Utilisez **le briquet** sur la porte à votre droite afin d'enflammer les cordes **(04)**, puis franchissez la porte. Exterminez les deux chiens, puis passez la porte située à votre gauche. Récupérez **les poudres** sur le meuble, sauvegardez votre partie et déposez le briquet ainsi que le ruban encreur dans le coffre. Sortez et traversez la grille du haut. À l'intersection, partez vers le haut et franchissez la grande grille pour vous retrouver devant l'entrée du **commissariat**. Après la scène intermédiaire, vous serez confronté pour la première fois au **Nemesis (05)**. Deux solutions s'offrent à vous : l'attaquer ou vous réfugier dans le **commissariat**. En choisissant de le combattre, vous pourrez obtenir, sur les cadavres de **Brad et du Nemesis**, un badge et un Eagle Pièce A. Pour vaincre le Nemesis, attendez qu'il vous attaque pour l'éviter puis tirez-lui dessus. Cette technique vous permettra d'éviter ses coups tout en lui tirant dessus. Faites très attention car il vous faut appuyer au bon moment sur la touche "Dégainer" afin que l'héroïne puisse éviter les coups de son adversaire. Renouvelez l'opération afin d'en venir à bout.

05

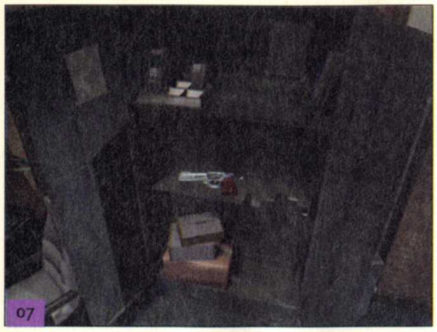
CHAPITRE 4
LE COMMISSARIAT

Collectez les **herbes vertes** sur votre gauche et descendez l'escalier. Avancez tout droit, puis récupérez **les balles** pour le pistolet ainsi que **la carte du commissariat** sur le comptoir. Passez la porte sur votre gauche et partez vers la droite afin d'éviter les Zombies, puis entrez dans le bureau du capitaine et ramassez **le rapport de Marvin** près du cadavre. Cela fait, prenez **les cartouches** sur la table et sortez du bureau. Franchissez la porte marquée "storage" et ouvrez le tiroir du haut afin d'acquérir **une pierre bleue (06)**. Contournez le meuble vers l'arrière et composez **le code du tiroir**. Il existe plusieurs combinaisons possibles : **0131, 0513, 4011,** et **4312**. Prenez **la clé emblème** et sortez de la pièce en ouvrant la porte du haut. Abattez les Zombies, avancez tout droit puis franchissez la porte près de

02

04

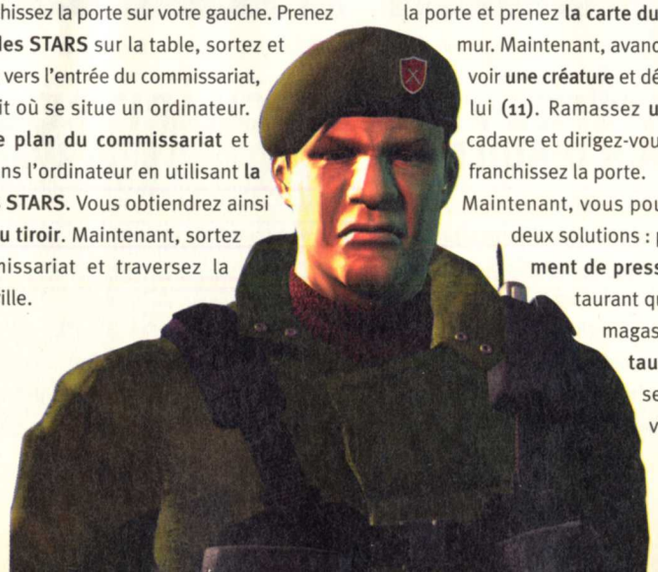
06


07

l'escalier. Récupérez **la poudre A** dans l'armoire ainsi que **le ruban encreur** et **le memo de David** sur la table. Déposez dans le coffre les objets qui vous sont inutiles et sauvegardez. Sortez de la pièce, montez les escaliers et courez vers la droite en évitant les Zombies. Franchissez la porte et continuez votre route droit devant, puis ouvrez la porte de **l'office des STARS** en utilisant **la clé emblème**. Récupérez, sur les différents bureaux, **un crochet, des balles** pour le pistolet ainsi qu'**un spray soignant** près des cartons. Ensuite, ouvrez l'armoire métallique afin d'acquérir **un lance-grenades** ou **un magnum (07)**. Avant de quitter la pièce, prenez **le fax de Kendo** dans le télécopieur. Sortez de la pièce pour activer une scène. Revenez sur vos pas et descendez les escaliers. **Le Nemesis** surgira alors de la fenêtre et vous combattra. Pour le vaincre, tirez-lui dessus et évitez ses coups afin de l'anéantir. Maintenant, ramassez sur son cadavre **un Eagle Pièce B (08)** et entrez dans la pièce pour sauvegarder. Sortez et passez la première porte en haut à gauche. Avancez tout droit,

08

puis franchissez la porte sur votre gauche. Prenez **la carte des STARS** sur la table, sortez et retournez vers l'entrée du commissariat, à l'endroit où se situe un ordinateur. Prenez **le plan du commissariat** et entrez dans l'ordinateur en utilisant **la carte des STARS**. Vous obtiendrez ainsi **le code du tiroir**. Maintenant, sortez du commissariat et traversez la grande grille.



CHAPITRE 5
LE GARAGE

Suivez la route droit devant et ouvrez la porte métallique en bas à droite en utilisant votre **crochet**. Avancez et, lorsque vous apercevrez un cadavre, récupérez sur lui **le journal d'un mercenaire** et des **cartouches** pour le fusil **(09)**. Franchissez la porte du bas et dirigez-vous vers le bas. Cela fait, allez vers le bas et collectez **des herbes bleues**. Franchissez la grille et allez vers la gauche en évitant les chiens qui rôdent dans les parages. Prenez **la poudre** sur le cadavre à l'intersection, puis passez la porte du haut. Abattez le chien et partez récupérer **le câble d'alimentation** dans le moteur de la voiture face à vous **(10)**. Partez vers la gauche et passez la deuxième porte afin de vous retrouver dans une pièce de sauvegarde. Récupérez **les cartouches** pour le fusil sur la table ainsi que **le ruban encreur**, puis sauvegardez. Passez la porte sur votre gauche et exterminez les chiens, puis poursuivez votre route. Franchissez

09

10

la porte et prenez **la carte du centre-ville** sur le mur. Maintenant, avancez jusqu'à apercevoir **une créature** et débarrassez-vous de lui **(11)**. Ramassez **une poudre** sur le cadavre et dirigez-vous vers le bas, puis franchissez la porte.

Maintenant, vous pouvez choisir entre deux solutions : partir dans **le bâtiment de presse** derrière le restaurant qui se situe près du magasin, ou aller au **restaurant**. Le scénario sera différent selon votre choix.

11

CHAPITRE 6 A
LE RESTAURANT

Si vous avez choisi d'aller au restaurant en partant vers le bas, prenez **le guide de la ville** sur l'une des tables et partez vers la cuisine. Ouvrez le coffre en utilisant **le crochet (12)** et récupérez **le patte**. Revenez sur vos pas, puis utilisez **le patte** sur la trappe, et vous verrez une scène intermédiaire. **Le Nemesis** fera alors son apparition et vous aurez deux possibilités : **courir au sous-sol** ou **vous cacher dans la cuisine**.

12

*Si vous choisissez de vous **cacher dans la cuisine**, **Carlos** vous prêtera main forte en tirant sur **le Nemesis**. Tirez-lui plusieurs fois dessus et esquivez ses attaques afin d'en venir à bout. Attention, car si **Carlos** vient à mourir c'est la fin du jeu ! Il ne vous restera plus qu'à prendre **une trousse de soin** sur le cadavre du Nemesis.

*Si vous choisissez de **courir au sous-sol (13)**, vous descendrez l'échelle et le **Nemesis** frappera les

13

tuyaux afin de produire une inondation. Vous devrez alors remonter l'échelle et combattre le **Nemesis** ou vous enfuir. En vous enfuyant, vous serez pourchassé par celui-ci en dehors du restaurant. En le combattant, vous serez aidé par **Carlos**. Attention, car si **Carlos** vient à mourir c'est

la fin du jeu ! Il ne vous restera plus qu'à prendre sur le cadavre du Nemesis **la trousse de soin**. Maintenant, sortez par la porte de la cuisine, puis évitez le Zombie et à l'intersection partez vers la droite. Abattez les Zombies et passez la porte sur votre droite. Vous êtes à présent dans une pièce de sauvegarde. Prenez **la manivelle rouillée** et déposez dans le coffre les objets qui vous sont inutiles. Sortez et dirigez-vous vers le haut, puis franchissez la porte. Cela fait, suivez la route vers le haut afin d'arriver devant **le bâtiment de presse**. Entrez-y et collectez **le spray soignant** ainsi que **le ruban encreur** situés en haut. Poussez ensuite l'escabeau jusqu'au distributeur de boissons et montez dessus afin d'alimenter le courant **(14)**.

14

Descendez, prenez la **Photo B** sur l'appareil téléphonique et actionnez le boîtier de commande du haut afin d'ouvrir le volet pare-feu. Montez les escaliers en évitant les flammes, puis passez la porte. Exterminez le Zombie, entrez dans le bureau, récupérez **les poudres, la photo C, la pierre verte (15)** ainsi que **le mémo du Journaliste** près du radiateur. Il ne vous restera plus qu'à sortir du bâtiment et à partir vers la grille du **Raccoon City Hall**.

15

16

soignant ainsi que **le ruban encreur** du haut. Poussez ensuite l'escabeau jusqu'au distributeur de boissons et montez dessus afin d'alimenter le courant. Descendez, prenez la **Photo B** sur l'appareil téléphonique et actionnez le boîtier de commande du haut afin d'ouvrir le volet pare-feu. Montez les escaliers en évitant les flammes, puis passez la porte. Vous rencontrerez alors **Carlos**. Après la scène intermédiaire, **le Nemesis** fera son apparition et vous aurez deux possibilités : **sauter par la fenêtre** ou **vous cacher dans l'ombre**.

*Si vous choisissez de **sauter par la fenêtre**, vous vous retrouverez de l'autre côté du bâtiment. Franchissez la porte et, après une nouvelle scène intermédiaire, pénétrez à nouveau dans le bâtiment. Montez dans le bureau et récupérez **le mémo du Journaliste, les poudres, la photo C** et **la pierre verte**.

*Si vous choisissez de **vous cacher dans l'ombre**, **le Nemesis** se fera éjecter par les flammes au-devant de la vitre et laissera tomber **une trousse de soin**. Récupérez rapidement **le mémo du Journaliste, les poudres, la photo C** ainsi que **la trousse de soin** avant que **le Nemesis** ne se réveille, puis courez en direction du **restaurant** et exterminez les Zombies. Ensuite, prenez **le guide de la ville** sur l'une des tables et partez vers la cuisine. Ouvrez le coffre en utilisant le crochet et récupérez **le patte**. Revenez sur vos pas puis utilisez le patte sur la trappe. Descendez l'échelle, puis ramassez sur le cadavre **la pierre verte**. Sortez du restaurant et prenez la direction du bâtiment de presse afin de vous retrouver devant la grille du **Raccoon City Hall**. Récupérez, sur le cadavre, **les balles** pour le pistolet et mettez les deux pierres sur **l'horloge électronique (16)**. Cela fait, traversez la grille.

17

cadavre du policier **des cartouches** pour le fusil ainsi qu'**une poudre** dans la voiture de police. Ensuite, ouvrez la grille en contournant le mur vers la droite, puis continuez droit devant. Utilisez **la manivelle rouillée** sur le mécanisme à droite du volet métallique. La manivelle se brisera alors et il vous faudra utiliser **la clé à molette** afin de pénétrer dans le garage **(18)**. Après la scène intermédiaire,

18

récupérez **le spray soignant** sur le meuble et actionnez **le terminal** sur votre gauche. Vous verrez **des touches** qui vont de **A** à **D**. Pour résoudre ce puzzle, vous devrez effectuer la manipulation suivante : faites **A+B**, puis **A+B+C**, ensuite **B+C+D** et enfin **C+D (19)**. Vous obtiendrez alors **un bidon d'huile**. Sortez du garage et une scène intermédiaire se produira.

19

CHAPITRE 6 B
LE BÂTIMENT DE PRESSE

Si vous avez choisi d'aller dans **le bâtiment de presse** en partant vers le haut, abattez les Zombies et passez la porte sur votre droite. Vous êtes à présent dans une pièce de sauvegarde. Prenez **la manivelle rouillée** et déposez dans le coffre les objets qui vous sont inutiles. Sortez et dirigez-vous vers le haut, puis franchissez la porte. Lorsque vous serez dans le **bâtiment de presse**, collectez **le spray**

CHAPITRE 7
LE BIDON D'HUILE

Courez jusqu'à l'intersection et partez ouvrir la porte sur votre gauche. Courez en évitant les Zombies puis ouvrez la grille. Continuez tout droit en abattant vos ennemis jusqu'à parvenir vers **le tramway**. Pénétrez à l'intérieur et récupérez **le mémo du mécanicien** ainsi que **la clé à molette (17)**. Après la scène intermédiaire, retournez vers l'intersection en n'oubliant pas de récupérer sur le

CHAPITRE 8
LA BATTERIE

Franchissez la porte, avancez tout droit jusqu'à l'intersection et ouvrez la porte en bas à droite. Exterminez les Zombies, puis partez vers **la statuette** et actionnez l'interrupteur **(20)** afin d'obtenir **un livre de bronze**. Sortez du **Raccoon City Hall**, puis passez la porte face à vous. Cela fait, abattez vos assaillants et courez jusqu'à l'intersection. Éliminez les Zombies et franchissez la porte du haut.

20

21

Avancez droit devant et déposez le livre de bronze dans l'autel qui lui est destiné **(21)**. Maintenant, récupérez **la boussole de bronze** sur votre gauche, puis mettez-la sur la statuette où vous aviez récupéré le livre de bronze afin d'acquérir **une batterie**. Maintenant, vous avez le choix entre deux possibilités : partir à **la station électrique** ou à **la pharmacie**. Selon votre choix, le scénario différera.

CHAPITRE 9
LA STATION ÉLECTRIQUE

Si vous avez choisi de partir à **la station électrique**, sortez du **Raccoon City Hall** et franchissez la porte face à vous. Avancez et ouvrez la porte sur votre droite afin de sauvegarder. Sortez et dirigez-vous vers le bas, à l'intersection, franchissez la porte du haut. Ouvrez la porte métallique sur votre gauche, débarrassez-vous de vos assaillants puis montez l'escalier. Utilisez la batterie sur le petit emplacement **(22)** et prenez l'ascenseur. Sur le cadavre, ramassez **des balles** pour le pistolet puis tirez sur la caisse rouge inflammable pour exterminer certains Zombies aux alentours. Continuez votre route droit devant et franchissez la grille en haut à droite. Cela fait, ramassez **les herbes rouges** et ouvrez

22

à nouveau une grille sur votre droite. Vous arrivez dans **une station électrique** où vous apercevrez **un terminal, un transformateur** et **une porte verrouillée.** Si vous avez de la chance, vous apercevrez sur la table **trois poudres**. Mettez le transformateur en mode manuel en activant le terminal sur votre droite. Ensuite, actionnez l'interrupteur du transformateur **(23)**. Maintenant, pour ouvrir **les salles A** et **B** faites les manipulations suivantes :

23

Salle à haut voltage : **Rouge, Rouge, Rouge, Bleu.**
Salle à bas voltage : **Rouge, Bleu, Bleu, Bleu.**
Pénétrez dans la salle à haut voltage afin de récupérer **un magnum** ou **un lance-grenades (24)**, puis

24

sortez. Maintenant, des Zombies feront leur apparition et vous aurez deux possibilités : **courir vers la sortie de secours** ou **augmenter la puissance.**
*Si vous choisissez de **courir vers la sortie de secours,** vous traverserez la porte de secours et vous arriverez dans une petite ruelle. Hélas pour vous, les ennuis ne font que commencer car **le Nemesis** est de retour, mais cette fois il est lourdement armé ce bougre **(25)**. Vous pourrez vous enfuir par la ruelle sur votre droite ou le combattre. Si vous parvenez à le vaincre, vous obtiendrez **un M37 Pièce A.** Revenez récupérer **le fusible** dans la salle à bas voltage en éliminant

25

les Zombies sur votre route. Il ne vous reste plus qu'à partir en direction de **la pharmacie.**
*Si vous choisissez d'**augmenter la puissance,** vous créerez une surcharge qui électrocutera les Zombies à travers la grille. Il ne vous restera plus qu'à récupérer **le fusible** et à partir vers **la pharmacie.**

CHAPITRE 10
LA PHARMACIE

Si vous avez choisi de partir à **la pharmacie,** sortez du **Raccoon City Hall** et franchissez la porte face à vous. Avancez et ouvrez la porte sur votre droite afin de sauvegarder. Sortez et dirigez-vous vers le bas puis, à l'intersection, franchissez la porte du haut puis la suivante. Maintenant courez jusqu'à l'intersection et ouvrez la porte sur votre droite. Débarrassez-vous de vos assaillants et franchissez la porte du haut. Sauvegardez votre partie, ouvrez la porte du bas et courez droit devant. Traversez la porte afin d'apercevoir **des corbeaux** qui sortiront de l'autobus pour vous attaquer. Franchissez la grille à la fin de la ruelle au plus vite.
Ensuite, récupérez **les herbes bleues,** puis avancez tout droit jusqu'à arriver devant un mur où vous apercevrez **une lance à incendie** accrochée dessus. Utilisez **la clé à molette** afin de la décrocher, puis prenez-la **(26)**. Maintenant, retournez-vous et franchissez la porte sur votre droite. Avancez en évitant les **créatures,** puis tirez sur le baril rouge lorsqu'elles seront suffisamment

26

27

près afin de les anéantir. Ouvrez la porte métallique droit devant et courez jusqu'à une intersection. Traversez la grille sur votre gauche puis franchissez la porte sur votre gauche. Sauvegardez et sortez de la pièce. Avancez vers le bas et utilisez la lance à incendie sur la bouche d'incendie située sur le mur **(27)** afin d'éteindre les flammes. Empruntez le nouveau passage et franchissez la porte. Évitez les Zombies et passez à nouveau une porte. Ramassez **la manivelle,** avancez droit devant et pénétrez dans **la pharmacie** en évitant les deux créatures. Après la scène intermédiaire où vous apercevrez **Nicholaï,** récupérez **le fax, le spray soignant, le rapport du gérant** ainsi que **le ruban**

28

encreur. Cela fait, regardez la télévision en activant le boîtier afin de voir le nom du produit **(28).** Entrez ensuite **le password** dans l'ordinateur qui correspond au nom du produit que vous avez aperçu à la télévision. Vous devrez entrer le password : **Aquacure** ou **Safsprin** ou bien **Adravil** selon le nom du produit. Vous aurez ainsi débloqué la porte du haut et vous pourrez la passer. Prenez **l'additif** sur le meuble et partez vers la sortie. Une scène intermédiaire se produira, et des Zombies envahiront la pièce. Abattez-les en tirant sur **les deux tuyaux** afin de les asphyxier.

CHAPITRE 11
LE TRAMWAY

Sortez de la pharmacie et revenez vers la bouche d'incendie pour rencontrer à nouveau **le Nemesis.** Vous pourrez soit le combattre, soit vous enfuir. En le combattant vous obtiendrez un **M37 Pièces A.** Passez la porte en bas à droite afin de sauvegarder, et récupérez dans le coffre **le câble d'alimentation** et **le bidon d'huile.** Associez le bidon d'huile à l'additif afin de créer **un bidon d'huile mélangée.** Maintenant que vous possédez les trois éléments, sortez et dirigez-vous vers le bas, puis sur la gauche. Ouvrez la grille et exterminez vos assaillants. Franchissez la porte en haut à droite, et avancez jusqu'à l'intersection. Partez vers le haut et descendez l'escalier sur votre gauche afin d'apercevoir un volet métallique et un mécanisme sur sa droite. Débarrassez-vous des corbeaux et utilisez la manivelle sur l'emplacement afin d'ouvrir **le volet métallique (29).** Récupérez **les cartouches de**

29

30

grenades, puis revenez vers le tramway. Lorsque vous arriverez dans le garage, les deux caisses de la fourgonnette tomberont de votre côté. Vous aurez alors deux possibilités : **monter ou sauter.**

*Si vous choisissez de **monter,** vous pourrez continuer votre route jusqu'au tramway.

*Si vous choisissez de **sauter (30),** vous tomberez dans les égouts. Avancez rapidement et montez l'échelle avant que les petits vers ne vous attaquent. Cela fait, franchissez les deux portes, sauvegardez et prenez dans le coffre **le lance-grenades.** Sortez par la porte sur votre gauche et abattez les Zombies, puis récupérez dans la voiture de police **des cartouches de grenades.** Poursuivez votre route puis, au moment où vous passerez la porte pour parvenir à votre but, **le Nemesis** fera à nouveau son apparition. Vous pourrez fuir ou le combattre, mais en l'exterminant vous obtiendrez un **M37 Pièces B.** En continuant votre route, le sol s'effritera et vous tomberez de nouveau dans les égouts. Le pire est à venir... **un Ver géant** vous attaquera **(31).** Votre seul recours sera d'activer les deux interrupteurs situés aux extrémités gauche et droite. Le

31

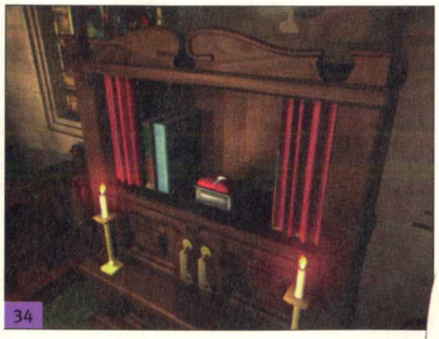
seul hic vient du fait que le Ver géant vous attaquera lorsque vous activerez l'interrupteur de droite, puis celui de gauche. Vous devrez donc être très rapide ! Cela fait, partez activer l'échelle et montez-la au plus vite. Récupérez sur le cadavre **des cartouches** pour le fusil et pénétrez dans le tramway. Mettez les objets dans la machine, puis activez le tableau de bord dans l'autre pièce.

CHAPITRE 12
LE BEFFROI DE SAINT-MICHAEL

Le Nemesis fera son apparition et vous attaquera **(32).** Armez votre lance-grenades avec du napalm et exterminez cette vermine en lui tirant dessus et en évitant ses coups. Lorsque vous l'aurez vaincu,

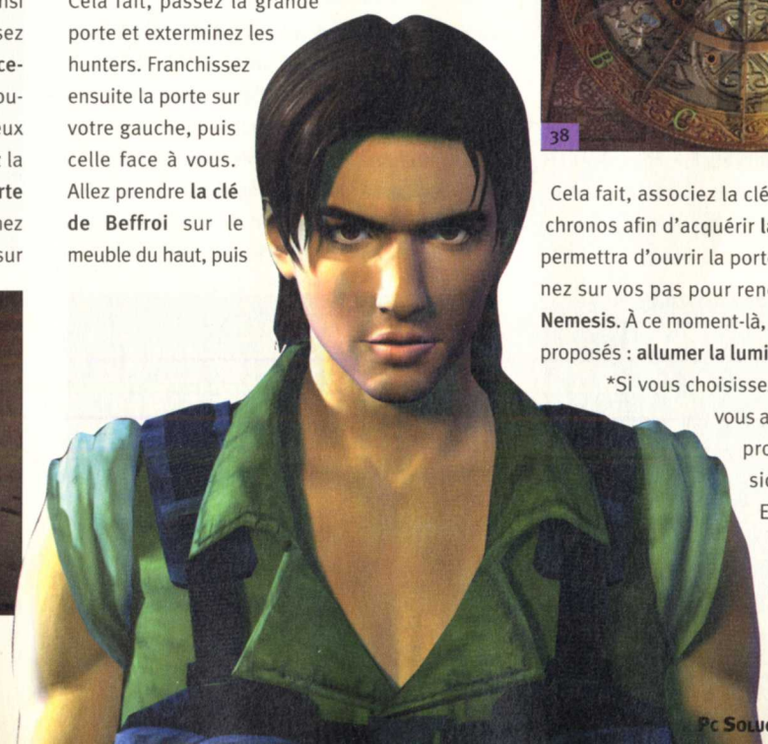
il se relèvera de nouveau. **Mikhail** se lèvera alors afin de lui tirer dessus. Il vous demandera de fuir dans l'autre pièce et il se sacrifiera en dégoupillant une grenade. Vous apprendrez alors que le tramway ne possède plus de freins et vous devrez choisir entre deux possibilités : **sauter par la fenêtre** ou **utiliser le frein de secours**.

*Si vous choisissez **d'utiliser le frein d'urgence (33)**, vous arriverez au-devant **d'une chapelle**. Une dizaine de corbeaux vous attaqueront. Courez vers le haut et partez vers la gauche afin de ramasser **des herbes**, puis exterminez-les. Passez la porte en haut à gauche afin d'entrer dans la chapelle et franchissez à nouveau une porte sur votre gauche. Récupérez **la clé de Beffroi** sur le meuble **(34)** et sauvegardez. Maintenant, sortez et vous apercevrez une horde de Zombies qui briseront les vitres afin de vous attaquer. Courez vers la porte face à vous et utilisez la clé de Beffroi **pour la déverrouiller**. Après la scène intermédiaire, franchissez la grande porte et prenez **le spray soignant** ainsi que **la carte de Beffroi** sur le bureau. Ramassez ensuite, sur le cadavre du mercenaire, **le lance-mines (35)** ainsi que **les instructions**, puis écoutez **les deux boîtes à musique** situées aux deux extrémités de l'escalier. Cela fait, franchissez la porte à droite de l'escalier et collectez **une carte postale** et **un ruban encreur** sur le chevet. Prenez aussi **les cartouches** pour le lance-grenades sur



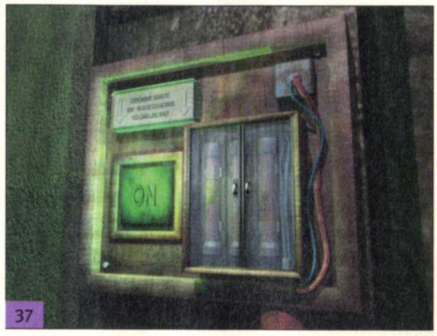
la petite table et franchissez la porte du haut en faisant attention aux petites araignées. Ouvrez la porte devant vous et récupérez à nouveau une **Clé de Beffroi (36)**, puis revenez vers l'escalier.

*Si vous choisissez de **sauter par la fenêtre**, vous arriverez à l'arrière d'une **chapelle**. Récupérez **la clé de Beffroi** sur le tableau situé à votre droite ainsi que **les poudres** sur la table et passez la porte. Ouvrez la porte du haut en utilisant la clé de Beffroi puis, après la scène intermédiaire, prenez **les cartouches** pour le lance-grenades ainsi que **la carte postale** et **le ruban encreur**. Sortez de la pièce afin de vous retrouver dans le hall d'entrée. Ramassez **le lance-mines** ainsi que **les instructions** sur le cadavre du mercenaire, prenez **le spray soignant** et **la carte de Beffroi** sur le chevet. Cela fait, passez la grande porte et exterminez les hunters. Franchissez ensuite la porte sur votre gauche, puis celle face à vous. Allez prendre **la clé de Beffroi** sur le meuble du haut, puis sauvegardez. Sortez et ouvrez la porte sur votre droite avant que les Zombies ne vous attaquent. Ramassez **les herbes** et revenez au hall d'entrée.



CHAPITRE 13
L'HORLOGE À MUSIQUE

Montez l'escalier, puis courez pour éviter **les araignées géantes**. Tirez ensuite sur la caisse rouge inflammable afin de les anéantir. Passez la porte et actionnez **l'interrupteur (37)**. Ensuite, utilisez la clé de Beffroi sur la serrure et montez à l'échelle.



Allez prendre **les cartouches** pour le lance-mines, **le ruban encreur** ainsi que **l'engrenage en argent**. Maintenant, actionnez **l'horloge à musique** et effectuez une combinaison. Faites la manipulation suivante :
A=Haut, **B**=Bas, **C**=Haut, **D**=Haut, **E**=Bas, **F**=Haut.
Il ne vous restera plus qu'à appuyer sur l'option **Jouer (38)** afin d'obtenir **une chaîne chronos**.

Cela fait, associez la clé de Beffroi à la chaîne chronos afin d'acquérir **la clé chronos** qui vous permettra d'ouvrir la porte verte. Sortez et revenez sur vos pas pour rencontrer de nouveau **le Nemesis**. À ce moment-là, deux choix vous seront proposés : **allumer la lumière** ou **utiliser le câble**.

*Si vous choisissez **d'allumer la lumière**, vous aveuglerez le Nemesis et profiterez de cette occasion pour l'exterminer. Ensuite, vous franchirez la porte et partirez en direction de **la porte verte**.

39

*Si vous choisissez **d'utiliser le câble (39)**, vous le débrancherez et le balancerez dans la flaque d'eau afin d'électrocuter **le Nemesis**. Ramassez **un M37 Pièces** B, puis passez la porte afin de vous rendre vers **la porte verte**.

Lors de votre parcours, vous serez amené à revoir **le Nemesis** (décidément, il est collant). Courez et descendez l'escalier, puis ouvrez la porte du haut. Ensuite, utilisez rapidement **la clé chronos** sur la porte verte **(40)** avant que **le Nemesis** ne vous attaque. Ramassez sur le cadavre **des cartouches** pour le lance-grenades, puis abattez les araignées géantes.

40

CHAPITRE 14
LES STATUETTES

Ramassez sur les cadavres **le carnet du mercenaire** ainsi que **les cartouches** pour le lance-mines sur la table derrière les statuettes. Regardez à présent les trois tableaux représentant la déesse du passé, du présent et de l'avenir. Cela fait, récupérez **les pierres ambre, obsidienne** et **cristal (41)**. Voici à quoi correspondent ces pierres sur les tableaux en partant de la gauche vers la droite.

41

	Tableau 1	Tableau 2	Tableau 3
Ambre	- 3 heures	+ 3 heures	+ 6 heures
Obsidienne	- 2 heures	+ 2 heures	+ 4 heures
Cristal	- 1 heure	+ 1 heure	+ 2 heures

Maintenant, placez les pierres jusqu'à atteindre minuit afin de récupérer **l'engrenage en or (42)**.

42

Revenez vers **l'horloge à musique**, puis combinez l'engrenage en argent avec l'engrenage en or afin d'obtenir **l'engrenage chronos**. Cela fait, mettez l'engrenage chronos dans le mécanisme de la machine afin de faire sonner la cloche. Sortez, passez la porte puis, après la scène intermédiaire, vous devrez combattre **le Nemesis** (il me semble qu'il désire obtenir un rencard avec vous !). Courez rapidement vers la droite puis à droite de l'hélicoptère pour apercevoir le Nemesis bloqué en train de courir. À ce moment-là, tirez-lui dessus avec vos grenades **(43)**. Renouvelez l'opération afin de

43

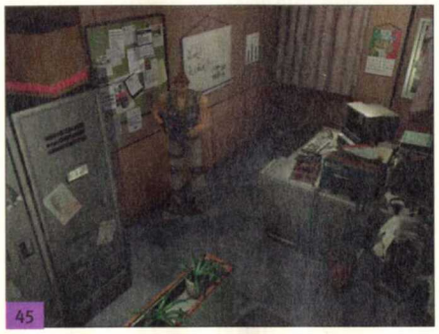
l'anéantir. Vous prendrez à présent le contrôle de **Carlos** et devrez acquérir **un vaccin** afin de guérir au plus vite **Jill Valentine**. La différence, par rapport à **Jill**, est que notre ami est beaucoup plus résistant ; donc vous pourrez encaisser plus de dommages que lui. Dirigez-vous dans la pièce où vous aviez résolu le puzzle avec les pierres, en n'oubliant pas d'abattre les hunters sur votre

44

chemin. Allez à l'arrière de la pièce et poussez **la grosse cloche (44)**, puis ouvrez la porte. Débarrassez-vous de vos assaillants en tirant sur le baril rouge et partez en direction de **l'Hôpital** qui se situe vers le haut.

CHAPITRE 15
LE VACCIN

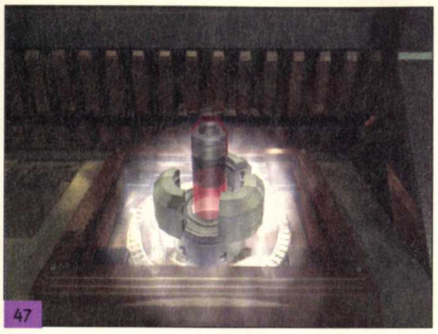
Entrez dans **l'hôpital** et exterminez les hunters, puis passez la porte sur votre droite. Récupérez **le ruban encreur** ainsi que **le spray soignant** et sauvegardez. Ouvrez la porte du haut et collectez **une herbe bleue, une carte de l'hôpital, le journal du directeur** et **un magnétophone (45)**. Cela fait,


45

appuyez sur l'interrupteur de l'ascenseur derrière vous et utilisez le magnétophone. Montez au **3e étage**, abattez les Zombies et franchissez la première porte à droite. Exterminez les vers, puis relevez le code sur le cadavre du médecin. Ramassez **les herbes vertes** et sortez. Partez vers la porte du haut et relevez à nouveau le code. Maintenant, entrez dans **le data room** et, après la scène intermédiaire, collectez **les balles** pour le pistolet, **la photo D** ainsi que **la clé de l'Infirmerie (46)**. Ouvrez

46

la porte, contournez vers la droite et utilisez la clé de l'infirmerie sur la porte verrouillée. Poussez le petit meuble sur la dalle qui se situe à droite de la porte afin de faire tomber un tableau. Vous verrez alors un coffre dissimulé. Utilisez le code que vous aviez eu sur le cadavre du médecin afin d'obtenir **la base du vaccin**. Prenez l'ascenseur, appuyez sur **le niveau-3**, puis traversez **la porte Type-M**. Abattez les hunters en tirant sur la caisse rouge inflammable collée au mur afin de les faire sauter.


47

Franchissez ensuite la porte métallique pour vous retrouver dans **le laboratoire expérimental**. Récupérez **la base moyenne** sur le meuble ainsi que **les instructions médicales**. Actionnez l'Interrupteur de la machine derrière vous, puis utilisez la base moyenne. Vous devrez résoudre à nouveau un puzzle, voici donc la solution.

Activez le **1**, le **3** puis le **A** afin d'acquérir **le milieu du vaccin (47)**. Associez la base du vaccin avec le milieu du vaccin afin de créer **le vaccin** pour **Jill**. Maintenant, sortez de l'hôpital avant qu'il n'explose et rejoignez **Jill** dans la chapelle. Vous serez amené à rencontrer de nouveau **le Nemesis** mais cette fois il sera transformé ! Courez rapidement dans la pièce où se trouve **Jill** afin de lui donner le vaccin.

CHAPITRE 16
LE PARC

Prenez dans le coffre **le crochet**, puis sortez. **Le Nemesis** fracassera alors la porte et vous combattra. Vous pourrez fuir ou l'attaquer : en l'abattant vous obtiendrez **un chargeur infini** ! Sortez de la chapelle en empruntant la porte verte, avancez tout droit, puis utilisez le crochet afin d'ouvrir la

48

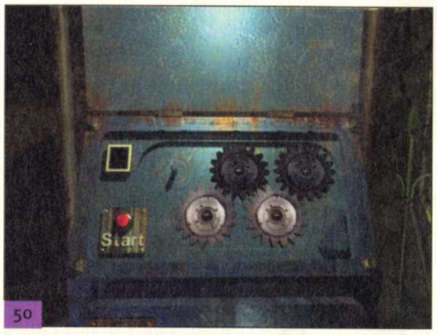
porte face à vous **(48)**. Récupérez **la clé du parc, les cartouches** pour le lance-grenades, **la photo E** ainsi que **le ruban encreur**, puis sauvegardez. Sortez et montez l'escalier en suivant le chemin du bas et utilisez la clé du parc pour ouvrir la grande grille. Évitez les hunters et descendez l'escalier à droite de la fontaine. Abattez vos assaillants et traversez la grille, puis exterminez les chiens en tirant sur le Baril Rouge. Récupérez ensuite sur le cadavre **une clé du parc (49)** ainsi **qu'un ordre de mission**.

49

Revenez vers la fontaine et franchissez la grille située au nord. Maintenant, récupérez la **carte du parc** et vous devrez résoudre un puzzle en déplaçant les engrenages à six reprises. Il y a quatre engrenages dont deux blancs et deux noirs situés en haut et en bas de la machine. Les deux blancs seront numérotés 1 et 2 et les noirs 3 et 4. Vous devrez effectuer les manipulations suivantes :

Étape 1 : Déplacez l'engrenage noir 3 vers la gauche.
Étape 2 : Déplacez l'engrenage blanc 1 vers le bas.
Étape 3 : Déplacez l'engrenage noir 4 vers le haut.
Étape 4 : Déplacez l'engrenage blanc 2 vers le bas.
Étape 5 : Déplacez l'engrenage noir 4 vers la droite.
Étape 6 : Déplacez l'engrenage noir 3 vers la droite.

Il ne vous restera plus qu'à appuyer sur **le bouton**



50

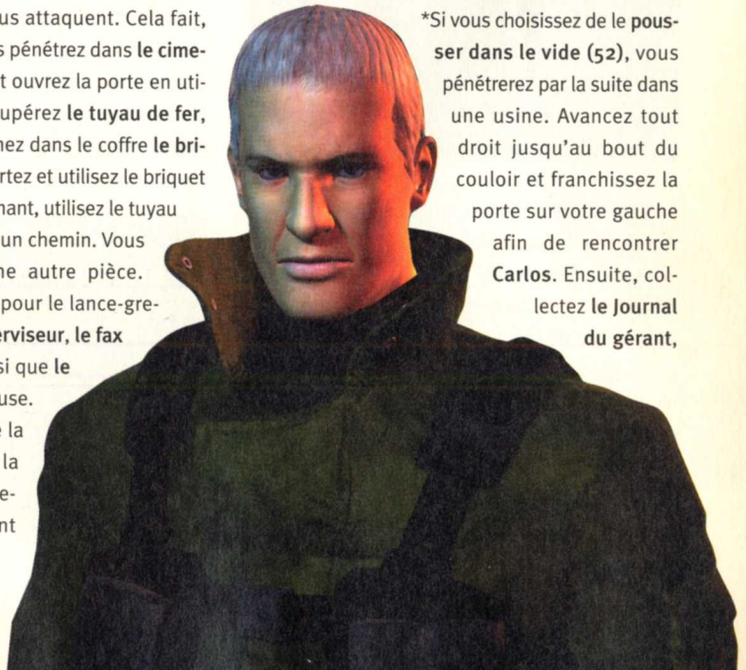
start (50). Ramassez **les herbes vertes** et descendez dans les égouts. Suivez la route droit devant et montez rapidement l'échelle sur votre droite avant que les vers ne vous attaquent. Cela fait, avancez droit devant, puis pénétrez dans **le cimetière**. Partez vers le bas et ouvrez la porte en utilisant la clé du parc. Récupérez **le tuyau de fer**, puis passez la porte. Prenez dans le coffre **le briquet** et **le tuyau de fer**. Sortez et utilisez le briquet dans la cheminée. Maintenant, utilisez le tuyau de fer afin de vous frayer un chemin. Vous arriverez alors dans une autre pièce. Collectez **les cartouches** pour le lance-grenades, **le rapport du superviseur, le fax du QG, la clé du parc** ainsi que **le ruban encreur** dans la blouse. Empruntez le passage de la cheminée, puis après la scène intermédiaire, sauvegardez. Mettez à présent

51

dans votre inventaire toutes **les herbes vertes** ainsi que les munitions dont vous disposez. Sortez et affrontez **le ver géant (51)**. Pour le vaincre, tirez-lui dessus avec le lance-grenades puis lorsque celui-ci se terrera, courez. Réitérez l'opération afin d'en venir à bout. Maintenant, escaladez la grille en haut à droite et courez droit devant. Grimpez à l'échelle, puis franchissez la grille droit devant. Courez vers le bas et descendez l'escalier. Suivez la route droit devant et ouvrez la grille. Poursuivez votre chemin jusqu'à parvenir vers une grille cadenassée. Ramassez sur le cadavre **des balles** pour le magnum et traversez la grille en utilisant la clé du parc. Montez l'escalier et **le Nemesis** fera sa réapparition. À ce moment-là, vous aurez la possibilité de choisir entre deux solutions : **le pousser dans le vide** ou **sauter du pont**.

CHAPITRE 17
L'USINE DÉSAFFECTÉE 1

52



*Si vous choisissez de le **pousser dans le vide (52)**, vous pénétrerez par la suite dans une usine. Avancez tout droit jusqu'au bout du couloir et franchissez la porte sur votre gauche afin de rencontrer **Carlos**. Ensuite, collectez **le Journal du gérant**,

53

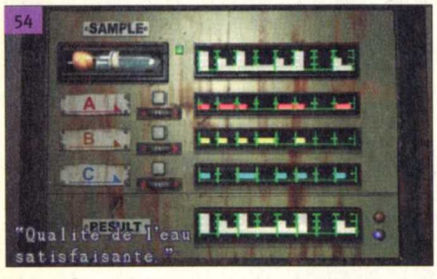
les poudres, le spray soignant, le ruban encreur ainsi que **la clé du complexe**. Sortez et ouvrez la porte sur votre gauche en utilisant la clé complexe. Récupérez **la carte de l'usine désaffectée, le disque système (53)**, puis abattez les Zombies. Avancez tout droit, puis prenez l'ascenseur sur votre droite. Appuyez sur le bouton, éliminez les hunters en tirant sur le baril rouge et collectez **les cartouches** pour le fusil. Passez la porte, débarrassez-vous de vos assaillants, puis partez vers le bas. Avancez, ouvrez la porte sur votre gauche et prenez **le ruban encreur, les consignes de sécurité** ainsi que **l'échantillon d'eau**. Cela fait, sauvegardez, passez la porte et descendez les escaliers. Utilisez l'échantillon d'eau sur la machine afin de devoir résoudre un puzzle avec **des lettres A, B** et **C**. Les combinaisons étant aléatoires, voici donc quatre combinaisons qui vous permettront de résoudre ce puzzle :

Comb 1 : 4 fois à droite (A), 2 fois à gauche (B), 2 fois à gauche (C)

Comb 2 : 1 fois à droite (A), 1 fois à droite (B), 2 fois à gauche (C)

Comb 3 : 1 fois à gauche (A), 2 fois à gauche (B), 2 fois à droite (C)

Comb 4 : 1 fois à droite (A), 3 fois à droite (B), 4 fois à gauche (C)



54

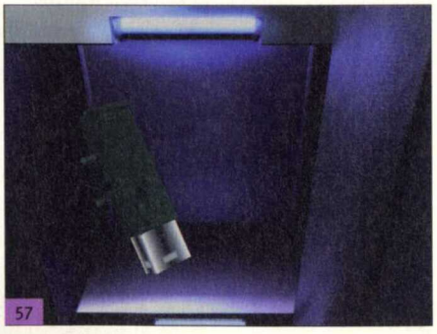
Appuyez sur l'option **"verif"** afin que la qualité de l'eau redevienne satisfaisante **(54)**. Attention ! Si la première combinaison ne fonctionne pas, refaites la combinaison à l'envers pour revenir vers la combinaison de départ. Ensuite, utilisez la deuxième combinaison. Renouvelez l'opération jusqu'à obtenir une qualité d'eau stable. Si par malchance les quatre combinaisons ne fonctionnaient pas, utilisez votre sauvegarde et réitérez l'opération. Maintenant, utilisez **la clé du complexe** sur la machine d'ultraviolet sur votre droite afin d'acquérir une nouvelle clé du complexe. Collectez **le spray soignant** ainsi que **les poudres** puis sortez de la pièce. Revenez vers l'ascenseur et descendez à l'étage inférieur. Retournez vers la pièce de sauvegarde en empruntant le passage du haut. Ouvrez à présent la porte du haut, puis activez **les interrupteurs** en partant du bas. Ensuite, lorsque vous serez près de la machine, actionnez un interrupteur et revenez sur vos pas afin d'aller actionner l'interrupteur situé à l'opposé de la machine. Cela fait, actionnez **la machine** afin de déverrouiller une

55

porte **(55)**, puis sortez par la porte. Franchissez la porte du haut puis celle sur votre gauche. Avancez tout droit, passez la porte sur votre droite afin de rencontrer à nouveau **Nicholaï**. Après la scène intermédiaire, utilisez la carte système dans le boîtier de commande pour ouvrir le volet métallique et passez la porte en abattant vos assaillants. Il ne vous restera plus qu'à affronter **le Nemesis** en tirant sur les tuyaux afin de l'asphyxier et cela à

56

maintes reprises **(56)**. Lorsque vous l'aurez anéanti, récupérez **la carte magnétique** sur le cadavre, puis utilisez-la sur le boîtier de commande afin de sortir. Franchissez la porte, puis la suivante en vous débarrassant de vos assaillants. Cela fait, sauvegardez et ouvrez la porte du haut. Utilisez la carte


57

magnétique sur le panneau de commande et prenez l'élévateur. Collectez **les cartouches** pour le lance-grenades et déverrouillez **le coffre blindé** en utilisant la clé du complexe. Vous obtiendrez alors l'arme suprême du jeu : **le lance-roquettes (57)**. Revenez vers la pièce de sauvegarde et ouvrez la porte du haut. Allez vers le haut et utilisez la carte magnétique dans le boîtier de commande afin d'ouvrir le volet métallique. Exterminez les Zombies, ramassez **les herbes vertes** droit devant et franchissez la porte. Après la scène intermédiaire où vous aurez récupéré **un récepteur radar portatif**, prenez **les balles** pour le magnum dans l'armoire ainsi **qu'un spray soignant** sur le bureau et descendez l'échelle. Récupérez **le manuel de l'incinérateur** près de l'échelle, puis collectez **les cartouches** pour le fusil. Ouvrez la grande porte et avancez droit devant, puis ramassez **le dossier secret**. Passez la grande porte métallique et activez le panneau de commande du haut. Vous devrez résoudre à nouveau un puzzle en effectuant les manipulations suivantes :

58

Poussez le container **1** afin que **le Nemesis** apparaisse **(58)** puis les containers **2** et **3**. Ensuite le panneau de commande chargera le canon à particules. Amenez **le Nemesis** dans la ligne de mire du canon afin qu'il l'anéantisse ou éliminez-le avec votre lance-roquettes et votre magnum. Cela fait, **le Nemesis** se relèvera et vous aurez deux possibilités : **exterminer le monstre** ou **l'ignorer et évacuer.**

59

*Si vous choisissez de **l'ignorer et d'évacuer**, vous sortirez par la porte. Si, par contre, vous décidez **d'exterminer le monstre (59)**, vous ramasserez un magnum et l'abattrez. Sortez, activez le panneau de commande et admirez la scène cinématique qui correspond à **la fin n° 1**.

CHAPITRE 18
L'USINE DÉSAFFECTÉE 2

*Si vous avez choisi de **sauter du pont**, partez en direction des égouts et montez à l'échelle. Cela fait, traversez la porte sur votre gauche et collectez **un ruban encreur, les consignes de sécurité** ainsi qu'**un échantillon d'eau**. Sauvegardez, ouvrez la porte et descendez l'escalier. Utilisez l'échantillon d'eau sur la machine. Ensuite vous aurez à résoudre un puzzle avec **des lettres A, B et C**. Les combinaisons étant aléatoires, voici donc quatre combinaisons qui vous permettront de résoudre ce puzzle :

Comb 1 : 4 fois à droite (A), 2 fois à gauche (B), 2 fois à gauche (C)

Comb 2 : 1 fois à droite (A), 1 fois à droite (B), 2 fois à gauche (C)

Comb 3 : 1 fois à gauche (A), 2 fois à gauche (B), 2 fois à droite (C)

Comb 4 : 1 fois à droite (A), 3 fois à droite (B), 4 fois à gauche (C)

Appuyez sur l'option **"vérif"** afin que la qualité de l'eau redevienne satisfaisante. Attention ! Si la première combinaison ne fonctionne pas, refaites la combinaison à l'envers pour revenir vers la combinaison de départ. Ensuite, utilisez la deuxième combinaison. Renouvelez l'opération jusqu'à obtenir une qualité d'eau stable. Si par malchance, les quatre combinaisons ne fonctionnaient pas, utilisez votre sauvegarde et réitérez l'opération. Maintenant, collectez **le spray soignant** ainsi que **les poudres** puis sortez de la pièce. Passez la porte du haut, puis après la scène intermédiaire où **Carlos** vous prêtera main forte, suivez-le. Éliminez les hunters et collectez **les cartouches** pour le fusil. Prenez l'ascenseur, puis récupérez **le disque système, la carte de l'usine désaffectée** ainsi que **les herbes vertes**. Exterminez les Zombies et franchissez la porte du haut afin d'assister à une scène intermédiaire. Cela fait, passez la porte du bas et prenez **le Journal du gérant, les poudres, le ruban encreur** ainsi que **la clé complexe**. Franchissez la porte du haut et allez actionner **les interrupteurs** en partant du bas. Ensuite, lorsque vous serez près de la machine, actionnez un interrupteur et revenez sur vos pas afin d'aller enclencher l'interrupteur situé à l'opposé de la machine. Ensuite, actionnez la machine pour déverrouiller une porte, puis sortez par la porte. Revenez vers la machine où vous aviez mis l'échantillon d'eau en exterminant vos assaillants et utilisez la clé du complexe sur la machine d'ultraviolet à votre droite afin d'acquérir une nouvelle **clé du complexe (60)**. Sortez de la pièce et reprenez l'ascenseur. Débarrassez-vous de vos ennemis puis franchissez la porte sur votre droite. Utilisez le disque système dans le boîtier de commande pour franchir la porte. Vous devrez à nouveau vous confronter au **Nemesis**, en

60

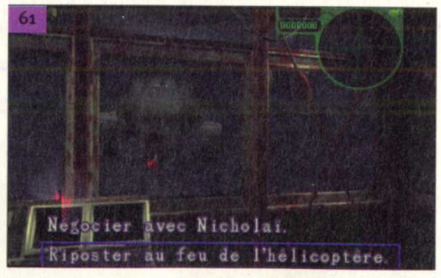
tirant sur les tuyaux afin de l'asphyxier et cela à maintes reprises. Lorsque vous l'aurez anéanti, récupérez **la carte magnétique** sur le cadavre, puis utilisez-la sur le boîtier de commande afin de sortir. Franchissez la porte, puis dirigez-vous dans la salle où vous aviez actionné les interrupteurs. Utilisez la carte magnétique dans le panneau de commande et prenez l'ascenseur. Ramassez **les cartouches** pour le lance-grenades, puis utilisez la clé du complexe sur **le coffre blindé** afin de récupérer **le lance-roquettes**. Maintenant, reprenez l'ascenseur et passez la porte. Sauvegardez, sortez de la pièce, puis courez droit devant. Utilisez la carte magnétique sur le boîtier de commande pour ouvrir le volet métallique. Abattez vos assaillants, collectez **les herbes vertes** et franchissez la porte. Récupérez **les balles** pour le magnum dans l'armoire, **le spray soignant** sur le bureau ainsi que **le récepteur radar portatif**. Ensuite, avancez vers la droite afin que **Nicholaï** fasse sa réapparition à bord d'un hélicoptère. À ce moment-là, vous aurez la possibilité de choisir entre deux solutions : **négocier avec Nicholaï** ou **riposter au feu de l'hélicoptère**.

*Si vous choisissez de **Négocier avec Nicholaï**, il s'enfuira à bord de l'Hélicoptère.

*Si vous choisissez de **riposter au feu de l'hélicoptère (61)**, vous n'aurez qu'à l'achever avec une roquette. Sortez de la pièce et revenez dans la même pièce afin d'obtenir une autre scène intermédiaire. Cela fait, descendez l'échelle et abattez l'ennemi. Récupérez **le manuel de l'incinérateur** près de l'échelle, puis collectez **les cartouches** pour le fusil. Franchissez la grande porte, avancez droit devant et ramassez **le dossier secret**. Passez la grande porte métallique et activez le panneau de commande. Vous devrez résoudre à nouveau un puzzle en effectuant les manipulations suivantes :

Poussez le container **1** afin que **le Nemesis** apparaisse puis les containers **2** et **3**. Ensuite, le panneau de commande chargera le canon à particules. Amenez le **Nemesis** dans la ligne de mire du canon pour qu'il l'anéantisse. Cela fait, **le Nemesis** se relèvera et vous aurez deux possibilités : **exterminer le monstre** ou **l'ignorer et évacuer**.

*Si vous choisissez de **l'Ignorer et d'évacuer** vous sortirez par la porte. Si, en revanche, vous décidez **d'exterminer le monstre**, vous ramasserez un magnum et l'abattrez. Sortez et contemplez la scène cinématique qui correspond à **la fin n° 2**. Selon le choix que vous aurez fait lors de votre rencontre avec **Nicholaï**, la fin s'en trouvera changée.



61

Éditeur : TAKE 2 Interactive

Texte : français

Voix : anglaises

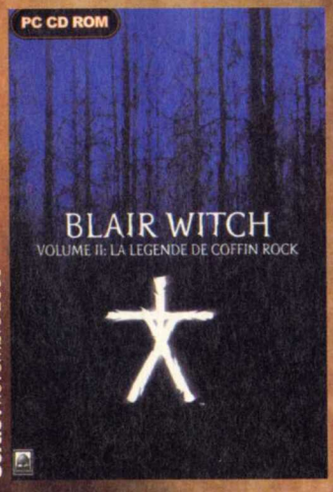
Config. mini : Pentium II 400 128 Mo

BLAIR WITCH

Sortie : octobre 2000

VOLUME 1 : RUSTIN PARR

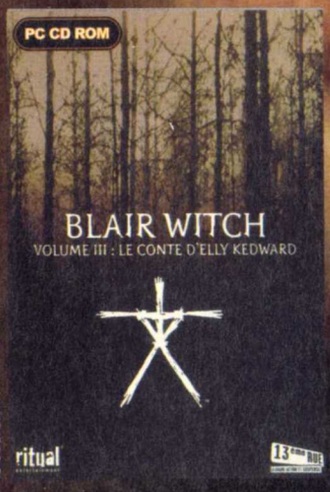
Le premier épisode de la trilogie de Blair Witch va vous plonger dans l'univers macabre et morbide de Burkittsville. L'affaire "Rustin Parr" retrace la descente aux enfers d'un homme coupable d'avoir séquestré et mutilé sept malheureux enfants pour d'horribles sacrifices humains. L'organisation secrète de Spookhouse, spécialisée dans les phénomènes paranormaux, décide de vous envoyer sur les lieux afin d'enquêter sur ces actes criminels qui semblent provenir du domaine du surnaturel. La vérité est ailleurs...



Sortie : novembre 2000

VOLUME 2 : LA LÉGENDE DE COFFIN ROCK

Dans ce deuxième opus de la trilogie de Blair Witch, vous incarnez un officier amnésique, à la recherche de son passé, agonisant dans une forêt entre la vie et la mort. Une étrange voix féminine vous réveille de votre profond sommeil. Votre heure n'est pas encore venue, car une mission des plus importantes vous attend au-delà de ces bois...



Sortie : février 2001

VOLUME 3 : LE CONTE D'ELLY KEDWARD

Dans ce troisième et dernier volet de cette trilogie, vous incarnez Jonathan Prye, un prêtre chasseur de sorcières, à la recherche de sa foi perdue. Ayant eu vent de rumeurs concernant des événements démoniaques qui sévissent dans la commune de Blair, vous décidez de vous y rendre afin d'éclaircir le mystère qui terrorise toute la ville...

Simon • Smohamedaly@loisir.net

N.B. : LA RÉDACTION DE CES SOLUTIONS A ÉTÉ EFFECTUÉE EN MODE D'ÉNIGME "DIFFICILE".

RUSTIN PARR : VOLUME 1

LA PHASE D'ENTRAÎNEMENT

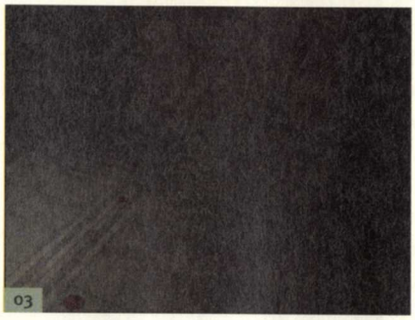
Vous vous trouvez dans une cellule. À la fin de la scène cinématique, quittez la pièce par la porte qui s'est ouverte. Après une brève conversation avec l'Étranger (un redoutable chasseur de monstres), vous vous retrouvez dans une salle dans laquelle il y a une chaise électrique. Récupérez **la Boussole (01)** posée sur la chaise, puis actionnez le levier sur votre droite. Un zombie va faire irruption dans la pièce et vous pourchassera. Sortez de cette salle par le passage qui vous fait face, et courez rapidement jusqu'au fond du couloir. Lorsque vous arriverez à destination, une barrière empêchera votre assaillant de vous nuire.

01

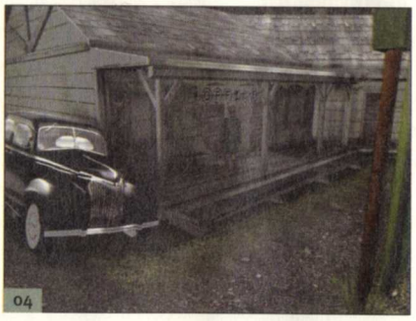
Profitez-en pour ramasser, à même le sol, **un Pistolet** ainsi que **30 balles** à l'intérieur d'une sacoche. Cela fait, armez-vous du pistolet et abattez votre ennemi. La barrière s'étant abaissée, longez le couloir. Vous serez automatiquement dirigé dans une salle obscure. Pour voir dans le noir, vous avez deux possibilités. Soit vous utilisez les lunettes à vision nocturne qui sont dans votre inventaire, soit vous activez la torche qui est incorporée sur votre arme (touche F du clavier par défaut). Si vous décidez d'utiliser vos lunettes, il faudra rengainer votre arme. Avancez jusqu'à la grille et, lorsqu'elle s'ouvrira, abattez les deux créatures.

02

Entrez dans la petite pièce voisine, puis ramassez une **Trousse de médecin** et **un Fusil (02)**. Quittez la salle et empruntez le passage à gauche. Un loup-garou vous prendra en chasse ! Abattez-le puis poursuivez votre parcours jusqu'au bout du couloir pour trouver un levier. Rengainez votre fusil, actionnez le levier puis franchissez le passage. Face à vous se trouve **un Pieu de bois** accroché au mur. Prenez-le puis continuez d'avancer. Trois créatures viendront à votre rencontre. À l'aide du pieu, éliminez-les toutes. Cela fait, approchez-vous de la cellule et dirigez-vous à gauche. Traversez la passerelle, puis débarrassez-vous des vampires (visez la tête ou le cœur).


03

Vos adversaires mis hors d'état de nuire, poursuivez votre progression. Liquidez les monstres suivants et atteignez la pièce où se trouve un levier **(03)**. Actionnez-le et deux zombies surgiront dans la salle. Lorsque vous les aurez abattus avec votre pistolet, la séance d'entraînement sera achevée.


04

LE QUARTIER GÉNÉRAL

En quittant l'ascenseur, longez le couloir et empruntez la deuxième porte à droite. La scène cinématique terminée, pénétrez dans le passage secret sur votre gauche. Lorsque vous serez au sous-sol, entrez dans la salle de réception, dirigez-vous à droite puis passez par la grande porte. Le colonel Hapscomb vous attend pour les ordres de missions. Après un compte-rendu de la situation, sortez de la salle de briefing et passez par la porte à droite. Elle donne accès à la chambre d'autopsie. Svetlana et l'Étranger seront présents dans la pièce. Pendant la conversation, l'Étranger vous remettra ses **cigarettes**. Dès la fin de la discussion, prenez votre valise sur la table et... en route vers Burkittsville.

05

06

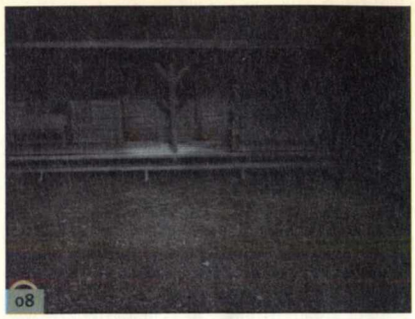
07

BURKITTSVILLE : PREMIER JOUR

Vous arrivez dans la ville de Burkittsville et, suite à votre entretien avec le propriétaire du motel, vous obtenez la clé d'une chambre. Une fois vos affaires déposées à l'intérieur, allumez la radio posée sur la table. Quittez votre chambre, puis dirigez-vous à gauche et pénétrez dans le bureau du propriétaire. Vous ne pouvez pas vous tromper : une pancarte où est inscrit le mot "Office" est placée devant l'entrée **(04)**.

Dialoguez à plusieurs reprises avec le gérant et il vous donnera quelques informations (notamment l'emplacement du bureau du shérif). Sur votre gauche se trouve une machine à glace. Approchez-vous-en et appuyez sur la touche "Action" du clavier pour trouver une petite **pièce de monnaie**. Cela fait, quittez le vestibule. Lorsque vous serez à l'extérieur, dirigez-vous à gauche puis montez la rue. Le bureau du shérif se trouve près de la voiture de police. Pour le moment, inutile de vous y rendre puisque la porte est fermée **(05)**. Continuez votre ascension, passez l'église puis entrez dans le restaurant sur votre gauche **(06)**.

Sur place, parlez avec Gretchen, la gérante. Pendant la conversation, vous ferez la connaissance du bibliothécaire (M. Durand). Le dîner terminé, vous vous retrouverez automatiquement à l'extérieur. La nuit est maintenant tombée. Montez la rue puis entrez dans l'imprimerie sur votre droite **(07)**. Horace Gusten, le rédacteur du journal, vous remettra l'édition du matin. Quittez l'imprimerie, lisez ensuite le contenu du journal, puis retournez vers le motel.


08

09

10

11

Le propriétaire est devant l'entrée de son bureau. Allez lui parler. Il vous apprendra qu'il vous faut une carte de la forêt si vous souhaitez atteindre la maison de Rustin Parr. Sans elle, vous risquez fort de vous perdre. Vous avez des chances d'en obtenir une dans l'épicerie de la ville, située plus haut dans la rue. La journée passée a été fatigante. Pour le moment, mieux vaut retourner dans votre chambre pour y faire un petit somme. Dirigez-vous tout à droite et atteignez la dernière porte qui donne accès à votre chambre **(08)**.

Après vous être assoupi, vous êtes subitement réveillé par un bruit venant de la salle de bains. Récupérez tous les équipements de votre valise, puis entrez dans la salle de bains. Actionnez l'interrupteur sur la droite ou utilisez votre lampe torche. Un spectre va faire son apparition et prendra la fuite sous vos yeux ébahis. Quittez votre chambre et utilisez le détecteur de proximité spectrale pour le poursuivre. Il réagira dès que vous serez devant l'entrée du bureau du shérif.

Pénétrez-y et approchez-vous de la porte (à droite du comptoir) où est affichée une petite note. Lisez-la puis récupérez la **hache d'incendie** sur la droite. Passez ensuite dans la pièce voisine. Ouvrez alors la seule porte accessible (celle qui donne accès aux cellules), et approchez-vous du shérif. C'est un daemite ! Armez-vous rapidement du pistolet et abattez ce mort vivant. Votre ennemi à terre, quittez cet endroit et retournez à l'extérieur. Cela fait, montez la rue en direction de l'église. Un daemite va surgir de la gauche. Abattez-le et prenez cette direction pour vous rendre au bout de l'allée, derrière l'église.

Dirigez-vous ensuite à droite et vous serez devant l'entrée du cimetière. Visitez ce lieu lugubre en vous débarrassant de deux créatures supplémentaires. Rendez-vous à présent au restaurant, situé à quelques mètres de l'église. Liquidez le daemite qui surgira de la fenêtre. Entrez maintenant dans le restaurant et éliminez trois morts vivants supplémentaires. Cela fait, quittez les lieux puis montez la rue en direction de l'imprimerie, sur la droite.

Une nouvelle créature surgira par la fenêtre. Pulvérisez-la et repartez vers le restaurant. Débarrassez-vous des deux daemites qui apparaîtront, puis allez vers l'entrée du bureau du shérif. Si vous n'avez plus de munitions, utilisez la hache d'incendie sur vos ennemis. Liquidez le mort vivant qui arrivera de la droite, et approchez-vous de la voiture du shérif. En rôdant autour, trois monstres se jetteront sur vous. Pulvérisez-les tous ! Descendez ensuite toute la rue et, lorsque vous apercevrez une voiture noire sur la droite, empruntez l'allée à gauche.

Longez-la jusqu'à ce qu'un daemite surgisse de la fenêtre. Dès que vous l'aurez éliminé, les portes de l'église s'ouvriront automatiquement. Notez bien que l'église ne vous sera accessible qu'à la seule condition d'avoir exterminé seize daemites. Rendez-vous maintenant devant les portes de l'église et entrez-y **(09)**. À présent, allez au fond de la salle puis approchez-vous du pupitre afin d'examiner la bible. Le vitrail situé derrière vous va soudainement se briser. En retournant à l'extérieur, suivez le daemite qui va surgir de terre. La créature vous emmènera devant la cour d'une école **(10)**. Approchez-vous des deux morts vivants en présence, puis observez la scène cinématique qui s'ensuit.

BURKITTSVILLE : DEUXIÈME JOUR

Vous vous réveillez dans votre chambre du motel. Tout cela n'était qu'un mauvais rêve ! Pourtant, les événements de la nuit dernière avaient l'air bien réels...

Quittez votre chambre et rendez-vous au bureau du shérif (Burkittsville Town Hall). Approchez-vous du comptoir, puis essayez de passer derrière. Le shérif Bowers vous interpellera. Voici un personnage bien peu aimable à votre égard. Vous ferez également la connaissance de Charlie, le shérif adjoint. Il vous apprendra que le juge, qui s'est occupé de l'affaire de Rustin Parr, s'est absenté pour le moment (souvenez-vous de la note affichée sur la porte : "Fermé pour cause de congés, je reviens lundi prochain"). Parlez-lui pour obtenir plus d'informations sur Rustin Parr.

A priori, vos questions ont l'air d'agacer l'officier Bowers qui ordonne à son adjoint de cesser toute conversation. Sortez du bureau du shérif et entrez dans le restaurant (Gretchens Diner). Sur votre gauche se trouve un "Juke-box". Si vous souhaitez écouter de la musique, insérez une pièce de monnaie dans l'appareil. Parlez ensuite à Gretchen, la gérante du restaurant. Votre conversation est une nouvelle fois interrompue par l'arrivée du shérif Bowers.

Profitez de sa présence pour quitter le restaurant, et retournez voir le shérif adjoint dans son bureau. Lorsque vous arriverez à destination, avant même que vous ne puissiez obtenir une quelconque aide de Charlie, le shérif Bowers sera de retour. Enfer et damnation ! Ce shérif ne vous laissera jamais un moment de répit. Il va falloir trouver un moyen de le tenir à l'écart. Quittez le bureau puis descendez la rue et pénétrez dans l'école (sur la gauche). Dialoguez avec Suzanne Ascot, l'institutrice qui s'est assoupie dans la salle de classe.

Vous apprendrez que le père Stephen, pasteur qui officie à l'église, n'est autre que son époux. Elle vous parlera également de Kyle Brody, le seul enfant qui ait survécu au massacre lié à Rustin Parr. Suzanne vous remettra un **croquis** dessiné par Kyle, et vous indiquera où vous pourrez trouver la maison du petit garçon. Sortez de l'école et empruntez le petit chemin qui se situe derrière le motel **(11)**.

En montant l'escalier, la mère de Kyle vous interpellera. Son fils a été traumatisé, et elle vous supplie de ne plus

la tourmenter avec cette histoire. Après la scène cinématique, retournez-vous et ramassez, à même le sol près des marches, **un petit mot écrit par Kyle Brody (12)**. Il demande de l'aide ! À présent, rendez-vous à l'imprimerie pour converser avec le journaliste (Burkittsville Register). Il vous remettra **un rapport de police**.
Consultez-le puis retournez à l'école. L'institutrice s'est de nouveau assoupie. Inutile de la réveiller. Approchez-vous du tableau qui se situe derrière elle et récupérez une Craie **(13)**. Maintenant, sortez puis utilisez la craie sur la façade à droite de la porte de l'école **(14)**. Juste après la scène cinématique, rendez-vous au bureau du shérif. Profitez de l'absence de l'officier Browers pour parler avec l'adjoint Charlie. Il vous donnera une carte de la forêt et vous indiquera comment y accéder (il faut passer derrière l'école).

Retournez dans votre chambre de motel, puis récupérez tout votre équipement. Cela fait, allez voir le propriétaire dans le vestibule et parlez-lui à plusieurs reprises pour qu'il envoie un télégramme. À présent, rendez-vous dans la cour de l'école et passez à droite des marches. Franchissez la haie puis avancez vers la forêt.

LA FORÊT : DEUXIÈME JOUR

Enfoncez-vous dans la forêt. Il s'agit là d'un véritable labyrinthe. Aidez-vous de la carte pour vous repérer à chaque embranchement (touche Tabulation du clavier par défaut). Voici le cheminement à suivre dès le départ. Suivez le sentier (une seule route possible). À l'intersection, prenez le chemin à gauche **(15)** et continuez dans cette direction. Prenez la route du haut, longez la rive par la gauche sans trop vous approcher de la rivière. Prenez ensuite le chemin du bas. À l'intersection, empruntez le sentier de gauche. Descendez puis, à l'intersection suivante, prenez encore par la gauche **(16)**. Au loin devant vous se trouve une rivière. Ne passez pas par là, préférez suivre le chemin à gauche. Deux nouvelles routes s'offrent à vous. L'une va vers le haut et l'autre descend. Empruntez le sentier du bas et suivez le seul chemin accessible. Vous sentez une odeur de bois brûlé.

La maison de Rustin Parr ne doit pas être loin. Poursuivez votre parcours et, à l'intersection, prenez sur la gauche. Durant le trajet, observez les arbres sur la gauche : vous y verrez un petit passage qui mène vers la demeure de Rustin Parr **(17)**. La scène cinématique terminée, allez vers le bas et sortez de la maison par le passage à droite **(18)**. Dirigez-vous à gauche jusqu'à apercevoir une intersection. Prenez le chemin qui descend pour retourner dans la forêt **(19)**.

Maintenant, il faut trouver l'emplacement de "Coffin Rock". Prenez la route à gauche. Suivez le chemin puis, à l'intersection, empruntez le sentier du bas. La forêt s'est obscurcie et votre carte n'est plus d'une grande utilité. Dégainez votre pistolet et utilisez la fonction torche de votre arme (touche F du clavier par défaut). Vous avez le choix entre rester sur place et vous promener dans la forêt. Dans les deux cas de figure, au bout de quelques minutes vous finirez par entendre un bruit assourdissant.

12

13

14

Comme par enchantement, la zone d'obscurité surnaturelle s'est dispersée ! Grâce à votre magnéto, vous avez pu enregistrer le bruit bizarre que vous aviez entendu précédemment. À même le sol, une étrange figurine de béton a été placée **(20)**. Prenez le chemin du haut et, tout de suite après, empruntez l'intersection à gauche. Il ne vous reste plus qu'à suivre le trajet jusqu'à "Coffin Rock" **(21)**. Cela fait, retournez sur vos pas et descendez.
La figurine en béton a mystérieusement disparu !

Dirigez-vous à droite, suivez le parcours jusqu'à l'intersection, puis continuez à droite. À l'intersection suivante, passez par le sentier du haut **(22)**, puis continuez par la droite. Vous vous êtes une nouvelle fois perdu ! Avancez tout droit et, à l'intersection, partez à droite. Continuez dans la même direction et suivez le sentier jusqu'à un petit arbre que vous apercevrez sur votre gauche.

15

16

17

18

19

20

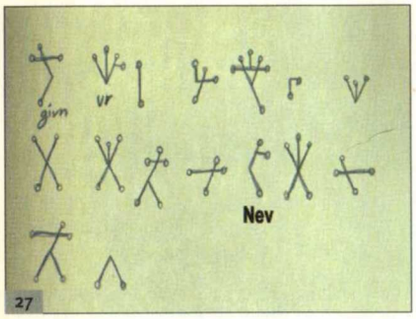
21

22

23

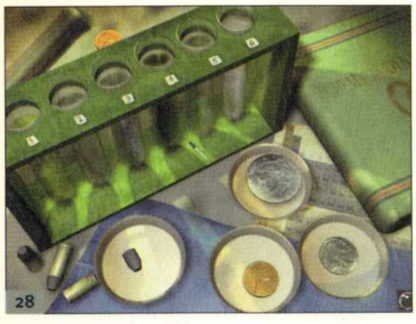
24

25



27

26


28

Prenez cette direction pour atteindre la rivière. Longez la rive par la droite, poursuivez votre chemin jusqu'à l'intersection, puis prenez encore à droite. À l'intersection suivante, allez à droite et poursuivez votre chemin dans la même direction. Vous allez vous retrouver de nouveau près du petit arbre. Plus de doute, vous tournez en rond et vous vous êtes bel et bien égaré ! Alors que toute chance de retrouver votre chemin semble vaine, un hibou blanc apparaît soudainement. Lancez-vous à sa poursuite. Il vous guidera vers l'entrée où se trouve Asgaya, un vieil ermite indien. Empruntez le passage puis pénétrez dans sa cabane. Asgaya vous remettra un **Twana givnur** qui vous permettra de sortir de la forêt.
Sortez de la cabane et prenez le chemin du bas. Vous devez à présent retourner en ville. Descendez puis suivez la route jusqu'à l'intersection, où vous prendrez à gauche. En poursuivant votre chemin, vous serez attaqué à un moment donné par un monstre qui ressemble à un chien. Abattez-le puis continuez votre parcours et longez la rive. Une étrange créature de bois va se mettre sur votre chemin **(23)**. Liquidez-la et ramassez rapidement la sphère rouge qui tombera à terre. Il s'agit du cœur de votre ennemi. En le touchant, vous empêcherez la créature de bois de se réanimer.

Continuez d'avancer et prenez la direction du haut. Longez une nouvelle fois la rive puis, à l'intersection, allez à droite. Poursuivez votre parcours jusqu'à la prochaine intersection. De là, prenez le chemin du haut puis la deuxième intersection à gauche. Suivez la route. Le Twana givnur vous guidera automatiquement vers l'entrée du passage menant à la maison de Rustin Parr. Retournez-vous et éliminez les créatures en présence.

Empruntez le chemin de droite et à l'intersection continuez dans la même direction. Suivez le sentier jusqu'à l'intersection suivante et prenez vers le bas. Poursuivez votre progression vers la troisième intersection et, cette fois, dirigez-vous tout à gauche. Descendez jusqu'au gros rocher et continuez plus bas. Plusieurs créatures essaieront de vous barrer la route. Pour vous débarrasser des spectres, seul l'émetteur de rayonnement extra-puissant est efficace. Frayez-vous un chemin jusqu'à la rivière.

Longez la rive et, en atteignant l'intersection, prenez à gauche **(24)**. Empruntez le chemin du bas et suivez le sentier. À la prochaine intersection, poursuivez vers le bas et prenez la première intersection à gauche **(25)**. Une fois à la rivière, longez la rive et empruntez la deuxième intersection à droite. Suivez le seul cheminement possible qui vous conduira devant l'esprit d'un scorpion géant **(26)**.

Pour vous débarrasser de ce monstre, évitez de vous faire piquer par sa queue en restant à bonne distance. Courez autour de votre adversaire, et essayez si possible de vous retrouver derrière lui. Attendez la fin de son assaut pour lui tirer dessus avec votre émetteur de rayonnement extra-puissant. Répétez l'opération à plusieurs reprises et vous en viendrez à bout.

Votre assaillant éliminé, approchez-vous des branches d'arbres qui vous bloquent le passage. Elles vous laisseront le champ libre et vous pourrez sortir de la forêt en descendant. Il ne vous reste plus qu'à suivre le chantier jusqu'à l'entrée de la ville...

BURKITTSVILLE : TROISIÈME JOUR

Vous êtes de retour dans votre chambre de motel. À première vue, vous avez besoin de munitions et d'un nouvel arsenal avant de retourner dans la forêt. En vous approchant de la porte de sortie, vous rencontrerez le shérif adjoint. Il vous remettra le **rapport de police** concernant Rustin Parr. À l'aide de celui-ci, vous allez pouvoir déchiffrer les mystérieux symboles reproduits sur votre carnet. Souvenez-vous de ce dont vous avait parlé le shérif adjoint : "Au moins une fois par nuit, Rustin Parr se réveillait en hurlant Never give in !"

Il y a trois symboles à trouver. Vous connaissez déjà deux d'entre eux : "givn" et "ur". Il n'en manque plus qu'un, qui est : "Nev". Ce symbole, vous le trouverez en regardant le croquis dessiné par Kyle.

À l'écran, en partant du haut vers le bas, vous avez trois lignes de symboles. Sur la deuxième ligne, cliquez sur le troisième symbole en partant de la droite (Nev). Sur la première ligne, cliquez sur le deuxième symbole en partant de la gauche (ur), puis toujours en partant de la gauche, le premier symbole (givn). Vous obtenez le mot **Nev ur givn** = Never give in **(27)**.

La combinaison entrée, vous réussissez à créer une figurine semblable au dessin de Kyle Brody : Un Twana nevurgivn. À présent, approchez-vous de la table, puis examinez les tubes de chimie **(28)**. Cliquez sur les tubes n°6, 1 puis 4. Cela fait, cliquez sur les métaux placés sur les petites assiettes. Vous savez que la substance A-kha est faite à base de naphta.

Quittez votre chambre et allez rendre visite au propriétaire. Entamez la conversation pour envoyer un télégramme. Cela fait, sortez et rendez-vous dans l'épicerie qui se situe en face du restaurant **(29)**. Récupérez **le pot de solvant** pour peinture sur l'étagère à gauche **(30)**. Vous avez maintenant la substance qui vous permettra de remplacer le A-kha. Sortez de l'épicerie et allez parler au pasteur dans l'église. Partez ensuite dans la cour de l'école pour rencontrer la petite Mary Brown. Il semble qu'elle ait perdu un animal familier (Mr Brownie). À présent, rendez-vous à la bibliothèque.

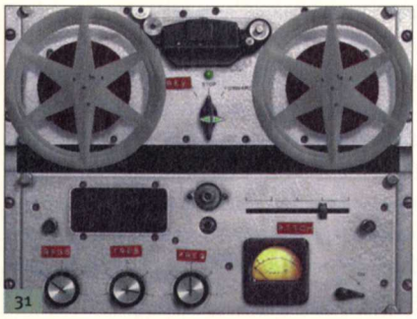
Monsieur Durant vous remettra un livre concernant les légendes locales. Après l'avoir consulté, rendez-le lui puis parlez-lui. Il vous prêtera un livre sur le folklore indien. Lisez son contenu et allez lui parler une nouvelle fois. Vous obtiendrez des informations sur Robin Weaver. Cela fait, allez voir le propriétaire du motel et conversez avec lui. Ensuite, sortez du vestibule et partez en direction de votre chambre.

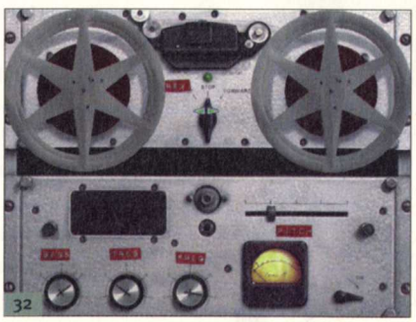
Justine, votre collègue de travail, arrivera sur les lieux et vous remettra votre équipement. Entrez dans votre chambre et récupérez tout votre matériel, dans votre valise. Dans l'inventaire, sélectionnez l'enregistrement du son dans la forêt. Voici les réglages que vous devez effectuer **(31)** :

Boutons	Réglage
Bass	2
Treb	5
Freq	3
Picth	Deuxième graduation en partant de la droite
Interrupteur	Rev

29

30


31


32

33

34

Vous entendez votre voix ! Pourtant, vous n'avez jamais prononcé ces mots ! Vous entendez également le son d'une autre voix qui vous dit :
"Os-Math est réel".

Choisissez maintenant l'enregistrement du son de Mary Brown. Voici les réglages que vous devez effectuer **(32)** :

Boutons	Réglage
Bass	4
Treb	2
Freq	5
Picth	Deuxième graduation en partant de la gauche
Interrupteur	Foward

Vous entendez deux voix sur la bande. Pourtant Émilie parlait toute seule dans la cour de l'école !

Sélectionnez le pot de solvant pour enduire le Twana nevurgivn. Partez ensuite vers l'école. Sur le trajet, vous rencontrerez le shérif Browers ainsi que Suzanne l'institutrice. Elle vous apprendra que le juge qui s'est occupé de l'affaire de Rustin Parr a été assassiné, et que son corps a été retrouvé chez l'épicier.

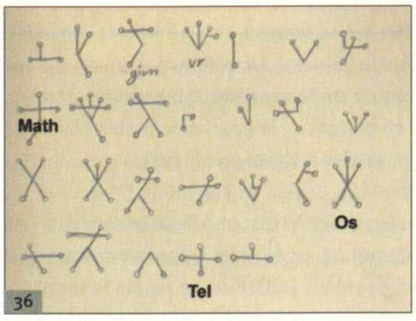
Faites un tour devant l'épicerie et dialoguez avec tous les habitants en présence. Il est temps maintenant de vous rendre derrière l'école et de passer la haie afin d'atteindre la forêt.

LA FORÊT : TROISIÈME JOUR

Enfoncez-vous dans la forêt. À l'aide de votre carte, frayez-vous un chemin jusqu'à Asgaya. Des créatures essaieront de vous barrer la route (bêtes sauvages, figurines de bois, morts vivants). N'hésitez pas à vous en débarrasser. Lorsque vous atteindrez la cabane d'Asgaya, dialoguez avec lui puis quittez les lieux. À présent, vous devez partir en direction du passage arrière

35

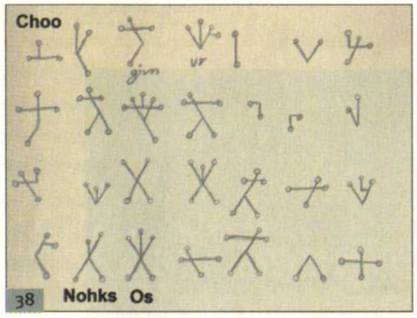
croquis que Kyle a laissé tomber en s'enfuyant. Dans votre inventaire, sélectionnez le détecteur de proximité spectral et utilisez-le.



36

Remontez au rez-de-chaussée et passez dans la pièce à droite. Avancez tout droit puis sortez de la maison. Dirigez-vous ensuite à gauche jusqu'à l'intersection, et continuez vers le bas pour quitter les lieux. Vous êtes perdu une nouvelle fois. Il va falloir trouver le chemin qui mène à "Coffin Rock". Armez-vous du pistolet et utilisez la fonction torche (touche F par défaut). Voici le trajet à suivre : prenez le sentier à gauche, suivez le seul chemin possible jusqu'à l'intersection, où vous descendrez. Empruntez ensuite le passage sur la gauche **(35)**.

37



38

Longez la route jusqu'au rocher. En vous en approchant, vous trouverez **un ours en peluche**. Il s'agit de Mr Brownie ! (l'animal familier que cherchait la petite Mary). Quittez "Coffin Rock". Montez jusqu'à l'intersection, puis suivez le sentier par la gauche. À la seconde intersection, prenez le chemin en bas à droite. Vous arriverez au passage arrière qui donne accès à la maison de Rustin Parr (sur la gauche).

qui donne accès à la maison de Rustin Parr. Servez-vous de votre carte pour y arriver rapidement.

Lorsque vous serez devant l'entrée de ce passage, rengainez votre arme, puis sélectionnez dans votre inventaire le Twana nevurgivn pour l'utiliser **(33)**. Un portail temporel se crée et vous passez dans une autre dimension. Avancez tout droit et vous vous retrouverez devant la maison de Rustin Parr, avant qu'elle ne soit brûlée.

Dirigez-vous à droite et empruntez le passage à gauche afin de pénétrer dans la maison. Ramassez le **premier morceau du journal de Rustin** dans la cheminée. Dirigez-vous ensuite à gauche et récupérez **20 balles** dans la sacoche située sous l'étagère. Passez dans la pièce voisine, puis dirigez-vous à gauche. Montez les marches de l'escalier pour atteindre le premier étage. Cela fait, entrez dans la chambre à droite. Récupérez **une trousse de premiers soins** sur la table, ainsi que **40 balles** dans la sacoche à même le sol.

Allez au fond de la chambre, puis examinez le récipient **(34)**. Sortez dans le couloir et rendez-vous dans la salle de bains, tout au bout. Ramassez, à même le sol, le **deuxième morceau du journal de Rustin**. Par la fenêtre, vous pouvez apercevoir les spectres de plusieurs enfants. Retournez dans le couloir et empruntez l'escalier pour monter au dernier étage. Ramassez, sur le sol, le **troisième morceau du journal de Rustin**.

Dans cette pièce se trouvent plusieurs symboles dessinés sur les murs. Après les avoir examinés, retournez au rez-de-chaussée. Passez derrière l'escalier pour trouver le **quatrième morceau du journal de Rustin**. Maintenant, descendez au sous-sol. La scène cinématique terminée, ramassez le

Récupérez la petite figurine Twana qui est accrochée au bois. Rien ne se passe !? Vous n'avez toujours pas changé de dimension. Essayez d'emprunter le passage pour atteindre la maison de Rustin Parr. Rien n'y fait ? Vous allez devoir résoudre l'énigme des symboles pour vous frayer un passage.

Le mot à inscrire est : **Tel-os-mah (36)**. À l'écran, en partant du haut vers le bas, vous avez quatre lignes de symboles. Sur la quatrième ligne, cliquez sur le deuxième symbole en partant de la droite (tel). Sur la troisième ligne, cliquez sur le premier symbole en partant de la droite (os). Enfin, sur la deuxième ligne, cliquez sur le premier symbole en partant de la gauche (math). Vous avez conçu **un Twana telosmath**.

Empruntez le passage qui donne accès à la demeure de Rustin Parr. Entrez dans la maison, puis montez au premier étage. Pénétrez dans la chambre à droite, et dirigez-vous au fond vers la table où se trouve un récipient. Utilisez votre Twana telosmath sur le récipient. Cela fait, retournez sur vos pas et rendez-vous au passage arrière qui donne accès à la maison de Rustin Parr. Lorsque vous arriverez à destination, utilisez le Twana telosmath devant l'entrée.

Vous avez réussi à retourner dans le monde réel ! À l'aide de votre carte, partez en direction de la cabane d'Asgaya. Durant votre trajet, l'obscurité va couvrir la forêt. Armez-vous du pistolet et utilisez la fonction torche (touche F par défaut). Dirigez-vous toujours à droite jusqu'à apercevoir une grande araignée faite en bois **(37)**. En vous approchant d'elle, tous les passages seront bloqués. Vous allez être obligé d'affronter cette créature.

Avec votre fusil, visez et tirez sur les sphères accrochées à elle. Cette manœuvre effectuée, rengainez votre arme et approchez-vous des pierres qui sont placées au centre de l'écran. Écrasez-les avec vos pieds et la créature sera vaincue. L'ennemi terrassé, une conversation s'entamera entre vous et le fantôme d'un ancien chasseur de sorcières. La scène cinématique terminée, une étrange femme vous mènera à une batterie, et un hibou fera son apparition. Suivez le hibou qui vous guidera vers la cabane d'Asgaya.

Allez discuter avec l'ermite. Il vous parlera d'Hec-aitomix (l'esprit maléfique de la forêt), et vous donnera **un Twana de séparation**. À la fin de la conversation, récupérez une trousse de médecin sur la table puis quittez les lieux. Avec votre carte, rendez-vous à "Coffin Rock" et prenez garde aux créatures qui peuplent les lieux. Lorsque vous arriverez à destination, une scène cinématique se déclenchera et vous **trouverez le journal du chasseur**. Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin jusqu'à la cabane d'Asgaya.

En parlant avec le vieil Indien, vous prendrez conscience que la prochaine victime d'hec-aitomix ne sera autre que la jeune Mary Brown. Sélectionnez votre magnéto. Le mot à écrire est **Choo-Nohks-Os (38)**. À la page des symboles, vous avez à l'écran, en partant du haut, cinq lignes. Sur la première ligne, cliquez sur le premier symbole en partant de la gauche (choo). Sur la quatrième ligne, cliquez sur le deuxième symbole en partant de la gauche (nohks), puis sur le troisième, toujours en partant de la gauche (os). Vous obtenez **le Twana du garçon ensanglanté**.

Quittez les lieux et retournez en ville en vous aidant de votre carte.

BURKITTSVILLE : QUATRIÈME JOUR

Vous êtes de retour devant la porte d'entrée de votre chambre. Rendez-vous à l'école et parlez avec l'institutrice. Elle vous apprend que le journaliste Horace a disparu. En quittant l'école, vous vous retrouverez automatiquement devant l'entrée de l'église. Entrez-y puis allez à la rencontre du pasteur. Après la scène cinématique, passez dans la pièce voisine au fond à gauche. Kyle Brody s'enfuira en vous voyant. Rattrapez-le rapidement avant qu'il ne vous échappe. Vous finirez par le libérer de son emprise maléfique.

La scène cinématique terminée, courez après le pasteur Ascot. Lorsque vous le rattraperez, il laissera tomber sa pelle. Ramassez-la et pourchassez le pasteur jusqu'à la cour de l'école. Assommez-le avec la pelle avant qu'il ne franchisse la haie avec Mary. Si vous ne parvenez pas à l'arrêter, la partie sera finie ! N'oubliez pas de sauvegarder votre partie au cas où !

À la fin de la conversation, partez dans la forêt. Durant votre parcours, une barrière circulaire va vous bloquer le passage et des têtes volantes vont apparaître. Restez immobile et attendez que surgisse une flamme au centre du cercle. Approchez-vous d'elle puis, dans votre inventaire, utilisez les cigarettes de l'Étranger sur la flamme. Lorsque le cercle aura disparu, partez en direction de la ville. Une vieille femme apparaît et un nouveau passage vous est accessible. Dirigez-vous à gauche et atteignez la maison de Robin Weaver **(39)**.

Parlez avec Robin à plusieurs reprises. Elle vous dira qu'elle a écrit un message pour vous sur le mur. Examinez la note affichée sur le mur, à droite de la porte d'entrée **(40)**. Votre nom est inscrit sur la note : Oth-os-etzeh. Quittez la maison et retournez en ville. Après la scène cinématique, l'étranger se joindra à vous pour une excursion en forêt.

FORÊT : QUATRIÈME JOUR

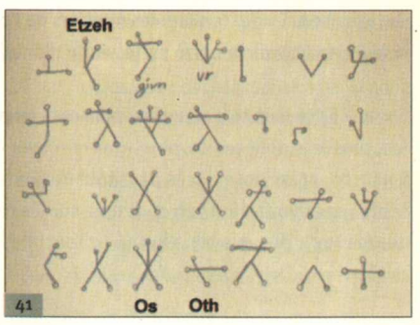
Rendez-vous à la cabane d'Asgaya. Au cours du trajet, l'étranger fera bande à part. Après votre discussion avec Asgaya, sélectionnez votre magnéto et allez à la page des symboles. Le mot à écrire est **Oth-os-etzeh (41)**. À la page des symboles, vous avez à l'écran, de haut en bas, cinq lignes. Sur la quatrième, cliquez sur le quatrième symbole en partant de la gauche (Oth). Toujours sur la quatrième ligne, cliquez sur le troisième symbole en partant de la gauche (Os). Enfin, sur la première ligne, cliquez sur le deuxième symbole en partant de la gauche (Etzeh).

Vous obtenez **le tawna othosetzeh** et **le Twana telmekic**. Quittez la cabane et rendez-vous au passage arrière qui donne accès à la maison de Rustin Parr. Lorsque vous arriverez à destination, en restant à l'extérieur, utilisez le Twana othosetzeh. Cela fait, après la scène cinématique, utilisez le Twana choonohgkos devant l'entrée du passage. À présent, dirigez-vous à gauche, longez le sentier puis, à l'intersection, prenez à gauche. À la seconde intersection, empruntez le chemin du bas puis prenez le sentier à gauche qui mène à "Coffin Rock". Sauvegardez votre partie !

Approchez-vous du petit Indien. L'Étranger sera de retour pour vous prêter main forte. À partir d'ici, soyez extrêmement rapide. Suivez l'étranger et ne le perdez surtout pas de vue. Il vous conduira directement vers le portail temporel. Si vous êtes trop lent, "l'esprit de la forêt" vous emportera dans les limbes de l'oubli. De retour dans le monde réel, Hec-aitomix sera enfin vaincu...

39

40



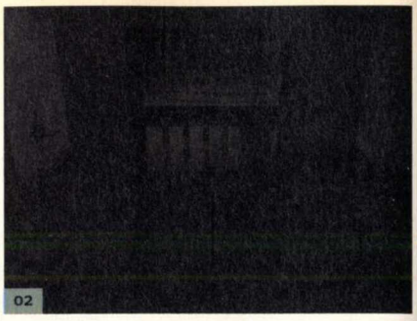
41

Coffin Rock : Volume 2

Prélude

Après avoir repris vos esprits, on vous demandera de suivre la jeune fille. Commencez par récupérer votre **sabre** sur la droite. Dirigez-vous ensuite à gauche et suivez le sentier. Passez la charrette délabrée, puis continuez vers le haut jusqu'à apercevoir un **Twana**, au pied d'un arbre **(01)**. Cette figurine de bois, vous permettra de régénérer une partie de votre énergie en cas de besoin. À présent, poursuivez votre chemin en longeant la route. Vous finirez par arriver près d'une ferme.

01


02

La disparition...

Avancez droit devant jusqu'à la tour de pierre. Une scène cinématique se déclenchera automatiquement, et vous ferez la connaissance de la petite Robin Weaver, ainsi que de sa grand-mère. La fatigue prenant le dessus sur vos forces, vous perdrez conscience au bout de quelques minutes.

03

04

La nuit tombée, vous vous retrouvez dans une chambre, allongé sur un lit. Un phénomène étrange se produit, vous voyez votre esprit quitter votre enveloppe charnelle. Sortez de la chambre puis quittez la salle à manger. Lorsque vous serez dans le couloir, longez celui-ci jusqu'au bout, et pénétrez dans la pièce à droite. La petite Robin est allongée à même le sol ! Allez à sa rencontre. Vous constaterez avec soulagement qu'elle s'est juste endormie à cet endroit. Derrière vous, sur la table placée près de la fenêtre, se trouve **une Croix (02)**.

Après l'avoir récupérée, utilisez-la pour vous débarrasser du spectre qui rôde aux alentours. Retournez ensuite dans votre chambre. Pendant votre parcours, deux autres fantômes vous attaqueront (l'un dans le couloir et l'autre dans votre chambre). Servez-vous de la croix pour les éliminer. Cela fait, rebroussez chemin jusqu'à la pièce où était allongée la petite Robin.

Les bûches de la cheminée s'enflamment tout à coup, et un esprit maléfique s'adresse à vous. Il vous ordonne de ne pas approcher car la petite fille lui appartient...

Le jour s'est levé et vous vous réveillez en sursaut. Tout porte à croire que la nuit passée n'est qu'un mauvais rêve. Pourtant, vous apprenez de la bouche de Bess (la grand-mère de Robin Weaver) que sa petite fille a disparu dans la forêt. Elle a besoin de votre aide, et vous ne pouvez pas l'abandonner à son triste sort.

Récupérez le **Revolver** ainsi que **les balle**s posés sur la commode **(03)**. Cela fait, quittez la chambre, parlez avec Bess puis sortez de la salle à manger, et rendez-vous dans le couloir. Parcourez celui-ci et pénétrez dans la pièce sur la droite. Prenez ensuite sur la table placée près de la fenêtre, **une Croix**. Maintenant, retournez dans le couloir et ouvrez la porte sur votre droite. Sortez de la maison. En descendant les marches de l'escalier, dirigez-vous à gauche jusqu'à apercevoir la porte entrouverte d'une étable **(04)**.

Entrez à l'intérieur, puis récupérez **plusieurs munitions** pour votre revolver. Cela fait, passez le petit enclos, pour vous retrouver à l'extérieur. Dirigez-vous alors à gauche, et ramassez, près de la tour de pierre, **de nouvelles balles**. À présent, armez-vous du revolver et tirez sur les trois boîtes de conserve à tour de rôle **(05)**. Dès que vous les aurez touchées, vous perdrez soudainement conscience.

Premier Flash Back

Des souvenirs vous reviennent en mémoire. Vous êtes déjà venu dans cette ferme. Armez-vous du revolver et commencez par pénétrer dans l'étable. Débarrassez-vous d'un premier ennemi et récupérez **une photo** sur son corps. Abattez un second adversaire, et ramassez **des balles** sur sa dépouille.

05

Maintenant, sortez de l'étable et dirigez-vous à droite. Longez la route jusqu'à vous retrouver nez à nez avec le dernier rebelle. Lorsque vous l'aurez éliminé, vous sortirez de votre sommeil.

06

L'entrée de la Ville

La scène cinématique terminée, suivez Bess jusqu'à la porte de sa maison et parlez-lui. Elle vous remettra un sac de nourriture. À présent, quittez la ferme en vous dirigeant à droite puis suivez la route **(06)** pour vous rendre en ville...

07

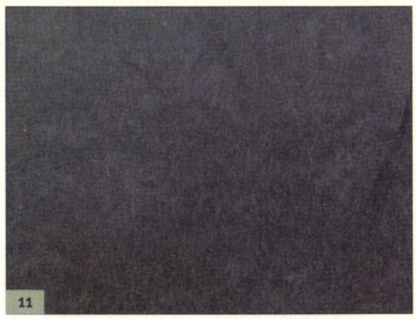
Le ciel s'est de nouveau assombri à votre arrivée en ville. Équipez-vous du revolver, et parcourez le trajet par la gauche. Abattez une première créature dans la cabane sur votre droite. Ramassez ensuite **un Twana**. Poursuivez votre parcours et débarrassez-vous de deux créatures supplémentaires.

Vous arrivez aux portes de la ville. Partez à la rencontre des habitants qui attendent votre venue **(07)**. La scène cinématique terminée, de nouveaux souvenirs remonteront...

8

9

10


11

Deuxième Flash Back

Allez récupérer **des balles** posées sur la petite table (vous pouvez également regarder l'affiche collée sur le mur, si cela vous chante). Rendez vous ensuite devant le bureau de votre officier supérieur. Il vous donnera un ordre de mission que vous ne pourrez pas refuser. Demandez-lui des renseignements sur les hommes que vous allez commander. Cela fait, quittez la pièce. Lorsque vous serez à l'extérieur, prenez à droite jusqu'au canon. À partir de là, empruntez le chemin du bas qui vous mènera vers trois soldats alliés **(08)**. Les présentations terminées, vous vous réveillerez de votre torpeur...

La voie ferrée

Dialoguez plusieurs fois avec Peter Durant (il vous donnera quelques informations). Cela fait, sortez de la maison et suivez la route par la droite, pour vous rendre vers la forêt. Avancez jusqu'à l'intersection, puis dirigez-vous à droite. À l'intérieur d'une cabine, récupérez une lanterne **(09)**. Dès que vous sortirez de la cabine, des spectres viendront dans votre direction.

Troisième Flash Back

Ramassez les balles disponibles aux alentours, puis aidez vos hommes à éliminer tous les soldats ennemis en présence. Lorsqu'ils seront tous abattus, vous sortirez de votre léthargie. Après avoir discuté avec le vieil homme aveugle, demandez-lui des renseignements supplémentaires puis restez sur place quelques secondes. Vous finirez par apercevoir la petite Robin courir en direction de la forêt. Suivez-la ! En chemin, vous verrez un **Twana** au pied d'un mur délabré. Ramassez-le et abattez les deux spectres qui vont apparaître. Puis poursuivez votre parcours et éliminez deux fantômes supplémentaires, avant de vous enfoncer dans la forêt.

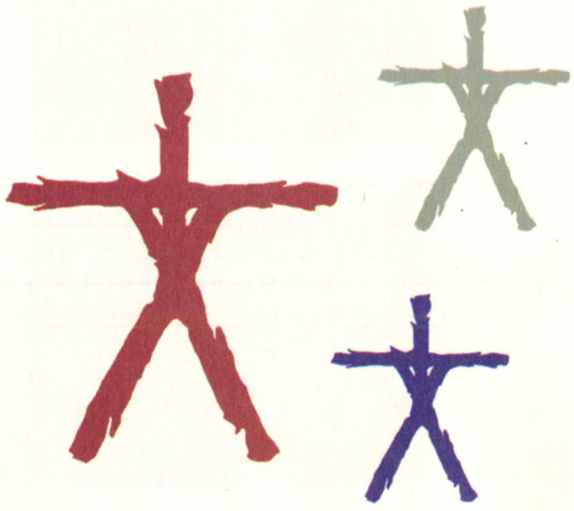
Quatrième Flash Back

Avancez tout droit, descendez la pente et suivez le sentier. De nouveaux souvenirs vous reviendront en tête. Dégainez votre revolver et abattez un premier soldat sudiste. Avec vos hommes, descendez la pente puis débarrassez-vous de deux ennemis supplémentaires. Après la scène cinématique, retournez sur vos pas et fouillez le corps de chacun des hommes abattus. Vous y trouverez **des munitions** et une **figurine Twana**.

Les objets en votre possession, retournez voir vos hommes. Une scène cinématique se déclenchera automatiquement. Après celle-ci, continuez d'avancer et traversez la rivière. Vous reprendrez vos esprits, et vous serez devant la rivière. Franchissez-la et prenez le seul chemin accessible...

La Forêt

Le spectre de Robin disparaît sous vos yeux ! Armez-vous de votre sabre puis avancez tout droit. À l'intersection, prenez le chemin de droite et éliminez le fantôme qui viendra dans votre direction. Débarrassez-vous d'un second spectre, puis allez ramasser un Twana **(10)** en gravissant le petit rocher en bas à droite. Redescendez et courez toujours tout droit jusqu'à apercevoir la silhouette d'une personne au loin **(Photo 11)**. Durant votre trajet, il faudra éliminer quelques fantômes. Approchez-vous de cette personne, pour vous rendre compte qu'il s'agit d'une créature des ténèbres



Cinquième Flash Back

Des souvenirs vous submergent. Vous vous retrouvez dans la même forêt, mais en plein jour. Les troupes rebelles se sont cachées dans les parages. Il va falloir les débusquer pour les éliminer. Il y en a 8 au total (en comptant les 2 soldats aux prises avec les chiens sauvages). Sur le corps d'un des sudistes, vous trouverez de la viande (une créature monte la garde juste à côté). Les autres cadavres vous permettront d'obtenir **des balles** ainsi que **des Twanas**.

Lorsque les 8 ennemis seront abattus, parcourez la forêt jusqu'à l'endroit où se situait le sudiste aux prises avec 2 chiens sauvages. Continuez tout droit pour que se déclenche une scène cinématique. À la fin de celle-ci, vous recouvrerez vos esprits.

Le Collier

Courez rapidement pour éviter les attaques de la créature en présence. Éloignez la créature le plus loin possible du collier qui se trouve à même le sol **(12)**. Dès que possible, précipitez vous pour le ramasser, puis utilisez votre croix sur la créature. Pendant qu'elle sera immobilisée, sortez votre revolver et abattez-la rapidement avant qu'elle ne retrouve son énergie.

Cela fait, prenez le chemin à gauche et suivez la route qui mène vers la rivière. Le spectre de Robin va réapparaître et vous demandera de vous dépêcher. Suivez-le jusqu'au pont de bois. Vous perdrez une nouvelle fois connaissance...

Sixième Flash Back

En traversant le pont, l'un de vos hommes se fera emporter par l'esprit de la rivière. Des bras jaillissants de l'eau, essayeront de vous empêcher de passer. Ramassez les munitions au sol, puis tirez-leur dessus. Dès que possible, franchissez le pont avec le reste de vos soldats. Vous reprendrez connaissance près du pont. Armez-vous du revolver, et tirez sur les bras pour vous frayer un passage jusqu'à l'autre rive. Vous reprendrez alors connaissance.

Le point de rencontre

Après avoir traversé ce pont, dirigez-vous à gauche et poursuivez votre chemin. Les habitants de la ville seront là pour vous accueillir. La scène cinématique terminée, ramassez **un bouquet d'herbe** par terre. Allez ensuite chercher **le Twana** en passant la rivière par le sud. Cela fait, retournez sur la rive voisine, et empruntez le chemin qui monte vers le nord.

Avancez jusqu'à l'intersection, puis prenez le chemin à droite. Des figurines de bois viendront à votre rencontre. Vous pouvez éliminer sans difficulté les figurines de petite taille avec votre sabre. Il en est autrement pour les plus grandes. Elle se reconstitueront à chaque fois que vous les briserez. Il est donc inutile de vous attarder avec elles.

Ramassez **le Twana** et **les balles** sur le sol, puis continuez vers la gauche. Suivez le sentier en récupérant toutes les options qui vous seront offertes (faites attention aux petits amas de pierres placés sur le sol qui peuvent vous nuire). À l' intersection suivante, prenez à droite puis suivez le chemin sur la gauche. Continuez dans cette direction puis montez toujours au nord pour vous enfuir.

À présent, saisissez les balles à même le sol puis armez-vous de votre croix. Dirigez-vous à droite et utilisez la croix pour vous débarrasser de deux spectres. Continuez à avancer vers la droite et cette fois, approchez-vous du fantôme. Il vous demandera de l'aider. De nouveaux souvenirs remontent à la surface.

Septième Flash Back

Vos hommes sont tourmentés par ce qu'ils ont vu jusqu'à présent dans ces bois. La disparition récente de leur frère d'armes n'arrange pas les choses. Le pire restant à venir, un autre de vos soldats subit l'étreinte d'un fantôme sudiste. La scène cinématique terminée, aidez votre collègue à éliminer le spectre. Vous retrouverez alors automatiquement vos esprits.

L'arbre maudit

Ramassez la **trompette (13)** et courez rapidement à droite pour semer les figurines de bois. Suivez le sentier vers le bas, et longez la route pour quitter les lieux.

La forêt se referme derrière vous, et vous vous retrouvez encerclé par de nombreux ennemis. Il est inutile de vous battre contre eux, car ils réapparaîtront à chacun de vos assauts. Équipez-vous du sabre et prenez le chemin sur la gauche. Suivez le sentier jusqu'à apercevoir un arbre où sont accrochés plusieurs sacs **(14)**. À l'aide de votre sabre, découpez au plus vite tous ces sacs. Vos ennemis seront alors vaincus. À présent, quittez les lieux par la seule issue possible...

12

13

14

15

16

17

Avancez en direction de la rivière. À même le sol, vous trouverez quelques munitions. Armez-vous du sabre pour éliminer le spectre, puis du revolver pour vous débarrasser des bras qui vous empêchent d'atteindre la rive voisine. Lorsque vous serez de l'autre côté, équipez-vous une nouvelle fois de votre sabre. Continuez à progresser vers la gauche. Pulvérisez les fantômes ainsi que deux figurines de bois.

Ramassez ensuite **le Twana** posé sur le rocher. Cela fait, approchez-vous de **la Hache** pour la récupérer **(15)**. Une grande figurine de bois, fera alors son apparition. Courez rapidement à droite, et abattez l'arbre à l'aide de votre hache (il vous servira de passerelle pour atteindre l'autre rive). Dès que possible, passez sur la rive voisine en faisant attention à l'esprit de la rivière (utilisez votre revolver pour tirer sur les bras). Si la figurine vous gêne, essayez de l'éloigner au maximum de la rivière, puis revenez sur vos pas pour abattre l'arbre.

Suivez le chemin qui mène au cimetière, et parlez avec le vieil homme aveugle. Vous voici replongé dans vos souvenirs...

Huitième Flash Back

Allez jusqu'au cimetière. Le dernier membre de vos troupes succombera à la peur, et prendra ses jambes à son cou pour s'enfuir. Débarrassez-vous des spectres en présence à l'aide de votre sabre. Parcourez le cimetière jusqu'à la sortie tout au bout. Pénétrez ensuite dans la cabane, et récupérez **un Twana** ainsi que **des balles**. Retournez maintenant au cimetière à l'endroit où se trouve un trou creusé à même le sol. Lisez l'inscription de la stèle **(16)**. C'est votre nom qui y est gravé !

Le cimetière

Alors que vous reprenez vos sens, des chiens sauvages vous attaquent. Armez-vous de la hache, et éliminez ces molosses. Cela fait, retournez vers la cabane pour collecter **un Twana** et **des munitions**. Rebroussez chemin jusqu'au cimetière. Lorsque vous serez près de votre stèle , utilisez la pelle juste à côté, puis ramassez **la poupée de Robin** ainsi que **un bras de squelette**, posés par terre. À présent, quittez le cimetière et suivez la route qui descend...

Coffin Rock

Ramassez les balles à même le sol puis avancez tout droit. Arrivé à une intersection, prenez à gauche et suivez le sentier toujours dans la même direction. Frayez-vous un chemin parmi toutes les figurines de bois présentes. Vous finirez par trouver **un Twana**. Prenez-le puis poursuivez votre trajet vers la gauche pour vous enfoncer dans la forêt.

18

19

20

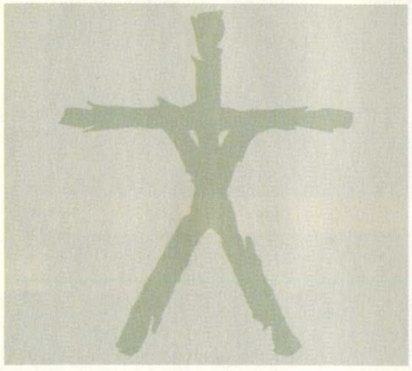
21

Au pied d'un tronc d'arbre, collectez toutes **les munitions**. Armez-vous ensuite de votre croix et avancez droit devant en longeant la route. Lorsque vous arriverez près de la pile de pierres **(17)**, dirigez-vous à gauche jusqu'au rocher où se trouve Robin. Une scène cinématique se déclenche, et vous apercevrez le corps envoûté de la pauvre jeune fille. En vous approchant d'elle, votre mémoire vous ramènera dans cette même forêt, en plein jour.

22

Neuvième Flash Back

Ramassez **les munitions** et **Twana** qui sont aux alentours, puis servez-vous de votre sabre pour vous débarrasser de vos assaillants.



Lorsque vous atteindrez le cours de la rivière, empruntez le chemin de droite pour récupérer un autre **Twana**, gardé par un chien sauvage. Cela fait, retournez sur vos pas et partez en direction de la cascade d'eau à gauche (sur le trajet, deux créatures essayeront de vous en empêcher). Une fois que vous serez à destination, montez sur le rocher et récoltez un **Twana** supplémentaire. Maintenant, redescendez et approchez-vous de la cascade. Sur la droite se trouve l'entrée d'une grotte. Pénétrez à l'intérieur, pour qu'une scène cinématique se déclenche automatiquement.

Les offrandes

Le démon est sur le point de mener à bien ses projets. Vous devez coûte que coûte l'en empêcher. Pour cela, il va falloir agir très vite avant qu'il ne soit trop tard. De nombreux ennemis tenteront de vous retarder. Pour les spectres, utilisez votre croix et pour l'esprit de la rivière, servez-vous du revolver pour tirer sur les bras. Descendez du rocher, et courez vers la droite, jusqu'à **la première pile de pierres (18)**.

Sélectionnez dans votre inventaire l'herbe, pour la déposer près des pierres (touche Entrée du clavier par défaut). À chaque objet déposé aux pieds des piles de pierres, l'esprit des enfants qui hantaient ces lieux, retrouveront la paix de leurs âmes en s'évaporant dans les airs. Poursuivez votre parcours par la droite, et utilisez votre hache pour abattre l'arbre qui vous permettra d'atteindre la rive voisine **(19)**.

Une fois de l'autre côté, suivez la route qui mène vers **la deuxième pile de pierres (20)**, puis déposez votre lanterne au pied de celle-ci. Poursuivez votre chemin en vous dirigeant à gauche. Au bout de la route, ramassez **un Twana**, puis approchez-vous de **la troisième pile de pierres (21)**. Déposez à sa base la trompette, et retournez vers la cascade d'eau. Entre-temps, le démon vous dira qu'il est trop tard. N'en croyez rien ! Lorsque vous arriverez près de la cascade, montez sur le rocher où se trouve l'esprit envoûté de Robin, puis continuez à gauche.

Au bout du chemin, vous tomberez sur **la quatrième pile de pierres (22)**. Placez au bas de celle-ci le bras squelette. Cela fait, vous n'aurez que 70 secondes pour sauver la jeune Robin Weaver. Courez rapidement en direction de la jeune fille. Lorsque vous serez sur le rocher, approchez-vous de Robin **(23)**. Sélectionnez dans votre inventaire la poupée, et donnez-la à la jeune fille. Vous avez réussi à la libérer de l'emprise diabolique de la créature ! Cependant, vous n'êtes pas au bout de vos peines. Le vieil homme aveugle qui a conclu un pacte avec le démon, s'est transformé en monstre féroce. Suivez-le, en descendant vers la cascade et en passant par l'entrée de la grotte sur votre droite **(24)**.

La grotte

Dans la grotte, utilisez votre croix pour vous débarrasser des spectres. Récupérez ensuite les balles, et **le Twana** avant de passer dans le tunnel suivant. Éliminez les fantômes et les chiens sauvages, puis traversez le passage qui mène à la caverne voisine. Arrivé au tunnel, descendez toujours jusqu'à la sortie (attention aux ennemis dans les parages). Vous finirez par vous retrouver au sous-sol d'une maison (cette demeure ne devrait pas être étrangère à ceux ou celles qui ont joué à Blair Witch Volume 1, puisqu'il s'agit de celle de Rustin Parr).

La lutte finale

Récupérez **les munitions** près de la chaudière, puis gravissez les marches de l'escalier. Ensuite, avancez tout droit pour passer dans la pièce voisine. Empruntez le passage sur votre gauche pour sortir à l'extérieur de la maison. Dirigez-vous à droite et ramassez **les deux Twanas** que vous trouverez sur votre chemin. À présent, retournez sur vos pas et entrez de nouveau dans la maison. Dirigez-vous à droite pour vous retrouver près des marches qui mènent au sous-sol **(25)**.

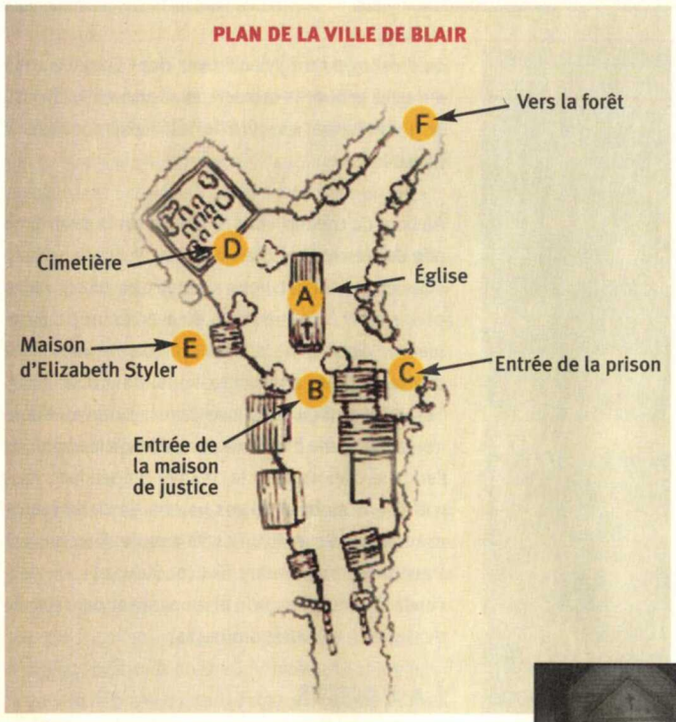
Ne descendez pas, mais avancez tout droit, afin d'emprunter l'escalier qui vous conduit au premier étage. Visitez toutes les pièces pour récupérer des options (balles et Twana). Faites de même au second étage. Cela fait, redescendez au rez-de-chaussée. Armez-vous de votre hache et passez dans la pièce à droite **(26)**. Un énorme monstre se jettera sur vous ! Assénez-lui des coups mortels et achevez-le au corps à corps. Il ne vous reste plus qu'à contempler la scène cinématique finale...

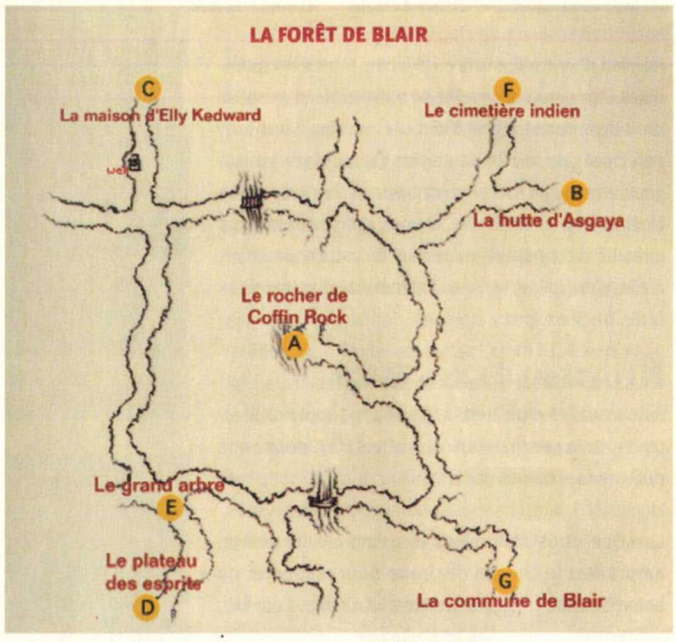
23

24

25

26





LA COMMUNE DE BLAIR

Vous arrivez dans la commune de Blair en pleine nuit d'hiver. Commencez par suivre la route qui mène droit devant. En chemin, une vieille femme vous conseillera de quitter cette ville maudite. Continuez d'avancer au nord jusqu'à votre prochaine rencontre. Les habitants de cette ville semblent terrorisés par des événements surnaturels qui les poussent à prendre la fuite.

Pénétrez dans l'église **(Photo 01)**, rendez-vous au fond de la salle et franchissez la porte. Vous ferez la connaissance du prêtre **Hale Goofellow** qui vous expliquera la tragédie qui s'est abattu sur la commune. Après votre conversation, le prêtre vous conseillera de rendre visite au magistrat Jonah. Quittez l'église par l'entrée d'où vous êtes arrivé. La maison de justice se situe juste à droite de l'église **(02)**. Entrez-y puis dirigez-vous à gauche et pénétrez dans la pièce voisine. Vous vous retrouvez dans le bureau du magistrat. La discussion terminée, vous obtiendrez de lui la **Carte de Coffin Rock**. Récupérez la **Clé de prison** sur la table **(03)**. Cela fait, quittez la maison de justice. Une fois à l'extérieur, dirigez-vous à droite et suivez la route qui descend. Entrez ensuite dans l'écurie, toujours sur la droite **(04)**. Armez-vous du pistolet et abattez l'animal qui vous attaquera. Vous trouverez à cet endroit une **Bouteille de Whisky (05)**. Celle-ci en votre possession, retournez devant l'entrée de la maison de justice. N'y entrez pas, mais contournez-la plutôt par la gauche pour vous rendre derrière celle-ci.

La prison se trouve près d'une potence. Descendez l'escalier puis entrez-y **(06)**. En atteignant la pièce des cellules, une discussion s'entamera avec l'un des prisonniers (Hirrum Heathtow). Grâce à la bouteille de whisky que vous lui remettrez, il vous donnera quelques renseignements. Vous ferez également la connaissance d'Elizabeth Styler, accusée de sorcellerie.

01

04

02

05

03

06

La scène cinématique terminée, sortez de la prison. Suivez le chemin de terre et, à l'intersection, empruntez la route qui monte. Lorsque vous atteindrez un chariot délabré, suivez le chemin qui part vers le haut et quittez la ville...

LE ROCHER DE COFFIN ROCK

Servez-vous de votre carte de la forêt pour atteindre le rocher de **Coffin Rock**. Commencez par courir droit devant. De nombreux cadavres jalonnent votre parcours. Suivez le seul chemin possible jusqu'à un grand arbre où se trouve une intersection **(07)**. Empruntez le chemin de droite et continuez votre ascension vers le nord. À la prochaine intersection, poursuivez votre parcours par la gauche.
En suivant la seule route accessible, vous finirez par atteindre votre destination. Approchez-vous du rocher pour délivrer l'enfant. Une horde de zombies fera alors son apparition. Armez-vous du pistolet et abattez-les un par un (ils sont huit au total). Essayez de viser leur tête pour les éliminer d'un seul coup.

LE CIMETIÈRE

De retour en ville, le magistrat vous remettra son **Fusil**, tandis que le prêtre vous donnera un **Rouleau de la porte des morts**. Vous devez retrouver **un Crucifix** et le remettre au prêtre. Pour cela, il faut vous rendre au cimetière. Passez dans la salle à manger à gauche, puis sortez par la porte. Une fois à l'extérieur, avancez tout droit jusqu'à apercevoir la grille d'entrée du cimetière.
Approchez-vous de celle-ci pour commencer votre incantation **(08)**. Le passage ouvert, entrez dans le cimetière. Armez-vous du pistolet et liquidez trois premiers zombies. Un prêtre mort-vivant va surgir de terre. C'est lui qui possède le crucifix ! Abattez-le ainsi que ses sbires. Récupérez ensuite toutes les options disponibles, et retournez voir le prêtre dans l'église.
À votre retour dans la chambre, Hale vous apprendra à utiliser le crucifix. Vous obtiendrez alors, dans votre équipement, **une Croix de Feu**.

LE LIVRE D'ELIZABETH STYLER

À présent, retournez voir Elizabeth dans la prison. Elle vous demandera de lui apporter **un Livre** et vous donnera **la Clé** de sa maison. Quittez la prison pour vous rendre devant l'église. Lorsque vous atteindrez l'entrée, poursuivez votre chemin à gauche afin de trouver la maison d'Elizabeth **(09)**. Entrez-y puis utilisez votre lampe. Récupérez, à gauche de la cheminée, le livre qui se trouve à même le sol.
Une créature translucide pénétrera dans la pièce en vous attaquant. Éliminez-la avec votre pistolet, puis retournez voir Elizabeth dans la prison. Lorsque vous lui remettrez le livre, elle vous donnera une **Carte des environs** ainsi qu'une **Boîte de l'immobilité**. Vous savez maintenant où se trouve la demeure d'Elly Kedward. Quittez la prison et prenez la direction de la forêt...

LA MAISON D'ELLY KEDWARD

En retournant une second fois dans la forêt, un loup blanc vous guidera automatiquement vers la hutte d'**Asgaya (10)**. Entrez dans la hutte et suivez la conversation qui s'engagera entre les deux protagonistes. La scène cinématique terminée, quittez les lieux et dirigez-vous au sud (en bas de l'écran). De retour en plein cœur de la forêt, aidez-vous de votre carte pour atteindre **la demeure d'Elly Kedward**. De nombreux zombies se mettront en travers de votre chemin. Abattez-en un maximum pour collecter **des points de santé, des points de mana** ou encore **des munitions**.
Dirigez-vous au sud. Éliminez un premier mort-vivant à l'aide du pistolet **(11)**. Suivez la route qui descend et débarrassez-vous d'un deuxième ennemi, puis d'un troisième. Lorsque vous atteindrez l'intersection, prenez le chemin de gauche **(12)** et poursuivez votre parcours vers le bas. N'oubliez pas de vous repérer par rapport à votre carte pour ne pas vous perdre. Continuez vers le sud (bas de l'écran) et liquidez le zombie en présence.
En atteignant l'intersection suivante, continuez vers la gauche **(13)** puis descendez au sud. À l'intersection suivante, effectuez la même opération. Liquidez le mort-vivant puis traversez la rivière. Cela fait, poursui-

07

11

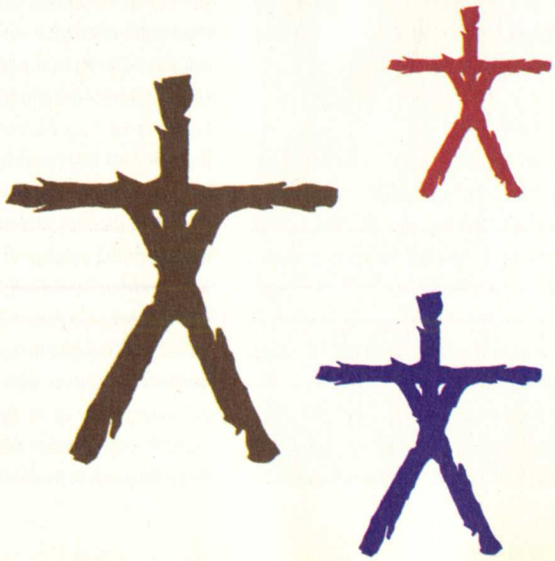
08

12

09

13

10



vez votre descente plein sud jusqu'à une nouvelle intersection où vous prendrez à gauche. Montez alors au nord, passez le puits et vous finirez par arriver à votre destination **(14)**.

Entrez dans la maison, passez dans la pièce à gauche et utilisez votre lanterne. Parcourez la salle et pénétrez dans la pièce voisine. Approchez-vous ensuite de la trappe **(15)** à même le sol et essayez de la soulever. Une créature démoniaque vous expulsera de la demeure. Retournez voir Asgaya dans sa hutte. Pour cela, une fois à l'extérieur de la maison d'Elly Kedward, descendez au sud.

Ensuite, aidez-vous de la carte pour vous repérer. Passez le puits et, à l'intersection, empruntez le chemin à gauche et poursuivez votre descente. En regardant votre carte, vous devriez maintenant vous trouver près d'Asgaya du côté droit. Deux zombies sont à terre. Retournez-vous et montez au nord, puis continuez votre ascension jusqu'à la hutte d'Asgaya.

Pénétrez-y et conversez avec l'Indien. Il vous remettra une **Poupée Vaudoue** qui vous permettra d'anticiper l'approche de n'importe quel danger. Sélectionnez cet objet dans votre inventaire, puis quittez la hutte et retournez à la maison d'Elly Kedward.

À l'approche d'un ennemi, la poupée vaudoue s'agitera en émettant un son qui vous préviendra du danger ! Dès que vous atteindrez votre destination, **Kedward** le démon fera son apparition, et cette fois vous devrez le combattre **(16)**. Abattez-le avec l'une de vos armes à feu et, lorsqu'il sera hors d'état de nuire, retournez dans la maison puis dirigez-vous dans la salle où se trouve la trappe. Soulevez-la et descendez ensuite dans la cave pour libérer l'enfant emprisonné. Pour vous remercier de votre aide, le petit garçon vous remettra le **Talisman de l'aigle**.

À l'extérieur de la maison, Asgaya vous donnera un **Twana du pont des esprits**. La scène cinématique terminée, vous devez partir vers le plateau des esprits (**Spirit Gate**). Quittez cette zone, puis utilisez votre carte pour vous rendre à cette destination. Suivez toujours la route qui descend vers le sud et vous y parviendrez. Lorsque vous n'aurez plus accès à votre carte, empruntez le seul chemin accessible qui part en direction du nord (vers le haut). Débarrassez-vous des zombies et atteignez **le plateau des esprits (17)**.

14

18

15

19

16

20

17

Approchez-vous de la grande stèle, puis utilisez le **Twana du pont des esprits** qui se trouve dans votre inventaire. Vous serez ainsi téléporté dans un autre monde...

LE PLATEAU DES ESPRITS

Asgaya vous donnera quelques informations avant de disparaître, sous vos yeux. Armez-vous de la croix de feu, puis traversez le premier pont. Quatre esprits surgiront de terre pour vous poursuivre. Enflammez-les à l'aide la croix, puis récupérez les options qu'ils vous laisseront. Franchissez un deuxième, puis un troisième pont en effectuant la même manœuvre.

Continuez votre progression, toujours en direction du nord, jusqu'au dernier pont. Empruntez ensuite l'escalier d'ossements sur votre droite **(18)**. Vous finirez par atteindre un campement où dansent des esprits. Débarrassez-vous-en avant de vous rendre dans la caverne sur votre gauche.

Dès que vous serez à l'intérieur, utilisez votre lanterne et armez-vous du revolver. Longez la route en éliminant au passage vos assaillants. Lorsque vous sortirez de ce premier sentier, pulvérisez tous les esprits qui se manifesteront. Poursuivez ensuite votre chemin en continuant vers la droite. Au bout du deuxième sentier, rendez-vous à gauche pour délivrer l'enfant emprisonné. Des ennemis vont essayer de vous en empêcher.

Liquidez-les tous (ils sont huit au total). Pour vous remercier de votre aide, le jeune Indien **(19)** vous remettra un **Talisman de l'ours**. Poursuivez votre chemin vers le nord afin de trouver la sortie de la caverne. Traversez le pont puis éliminez les deux esprits qui vous prendront pour cible. Approchez-vous ensuite des Totems. La passerelle qui mène à l'autre côté de la montagne est cassée. Sélectionnez, dans votre inventaire, le talisman de l'aigle et utilisez-le près des totems pour franchir le trou béant.

Votre métamorphose terminée, dégainez tout de suite votre arme et débarrassez-vous de vos ennemis. Si besoin est, utilisez votre baguette de santé pour régénérer votre vigueur. À présent, poursuivez votre chemin jusqu'à la plate-forme suivante où vous attend **Hino (20)**, un démon volant, qui utilise des attaques de foudre !

22

21

23

Abattez-le à l'aide du pistolet. Si vous vous trouvez sur un pont lorsqu'il prépare son assaut foudroyant, courez alors vers la plate-forme la plus proche afin d'éviter ses éclairs. Dans le cas inverse, si vous êtes sur une plate-forme, prenez refuge sur un des ponts à proximité. Votre adversaire vaincu, il vous remettra un **Bâton d'éclairs** avant de vous transporter avec l'enfant dans le monde des mortels.

LE GRAND ARBRE

Quittez l'église pour vous rendre en prison. Un dialogue débutera avec Elizabeth. Si vous lui rendez un service, elle vous donnera des informations concernant le plateau des démons. Sortez de la prison et partez une nouvelle fois dans la forêt. Servez-vous de votre carte pour vous rendre près du grand arbre (Great Tree). Des créatures des ténèbres ne manqueront pas de vous attaquer en cours de chemin. Éliminez-en un maximum afin de ramasser des options. Lorsque vous atteindrez votre destination, examinez le **Grand arbre (21)** et récupérez le **Sac de la désolation**. À présent, rebroussez chemin jusqu'à la ville.

Rendez-vous en prison pour converser avec Elizabeth. Après avoir obtenu vos informations, repartez dans la forêt.

LES OS DU GUERRIER INDIEN

Partez en direction du cimetière indien en vous aidant de votre carte (**Burial Grounds**). Durant votre parcours, abattez tous les morts-vivants en présence. Vous risquez de rencontrer des créatures de bois, dans cette forêt. Pour éviter qu'elles se remettent sur pied lorsque vous leur tirez dessus, touchez rapidement la petite sphère bleue qu'elles laisseront tomber après chacun de vos assauts.

Lorsque vous atteindrez l'entrée du cimetière **(22)**, deux esprits vous empêcheront de passer sur les terres sacrées indiennes. Utilisez **le talisman de l'ours** qui se trouve dans votre inventaire. Le passage à présent accessible, franchissez-le ! Une ribambelle de zombies rôdent dans le secteur. Suivez le seul chemin possible jusqu'à atteindre une zone circulaire de la forêt d'où vont surgirent, de leur tombe, des morts-vivants. Utilisez votre pistolet pour éliminer ces ennemis. Dès qu'ils seront pulvérisés, deux créatures de la forêt vous pourchasseront. Servez-vous de la croix de feu pour les brûler, puis touchez rapidement les sphères bleues qu'elles laisseront à terre.

Ramassez toutes les options disponibles, dont **deux grandes fioles de vie** (il est conseillé de conserver ces fioles pour la rencontre finale avec Heicatomix).

Le passage qui était bloqué par une barrière de flammes est à présent accessible. Empruntez-le puis continuez votre progression jusqu'à votre rencontre avec **Mattanntote**, le démon au bâton de feu **(23)**.

Celui-ci à la faculté de disparaître et d'envoyer une onde de choc enflammée. Attaquez donc à distance avec votre pistolet, et servez-vous du bâton d'éclairs si nécessaire. Débarrassez-vous ensuite des zombies qui apparaîtront à l'aide de votre croix sainte. La défaite de Mattanntote vous donnera **le Bâton de feu** ainsi que des **Os d'inhumation indiens**. À présent, retournez à l'entrée du cimetière et poursuivez votre chemin en descendant... Vous serez automatiquement emmené vers la hutte d'Asgaya. Entrez-y pour lui parler. Il vous remettra **une Fiole de pluie**. Après la scène cinématique, retournez en ville (**Blair Township**).

LE PLATEAU DU DÉMON

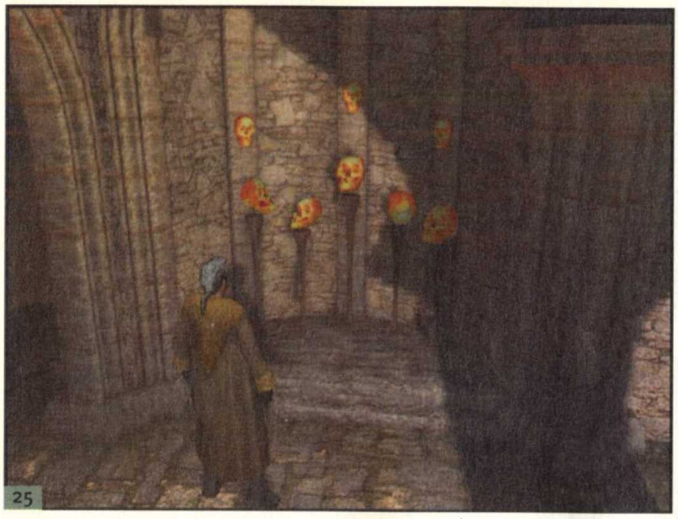
De retour en ville, le prêtre Hale Goodfellow viendra à votre rencontre et vous remettra **une Bible d'exorcisme**. Rendez-vous maintenant en prison pour dialoguer avec Elizabeth. Elle vous donnera **un Twana du Démon** ainsi qu'un **Sortilège du Loup Noir**. Avant de retourner dans la forêt, parlez avec Hirrum dans la cellule voisine.

Une fois dans la forêt, un loup noir vous guidera jusqu'à l'entrée d'une grotte. Au bout de quelques secondes, la bête se transformera en loup-garou pour vous attaquer **(24)**. Abattez-le à l'aide du pistolet et, lorsque vous l'aurez terrassé, pénétrez dans la caverne. Approchez-vous de la grande stèle, puis utilisez le **Twana du Démon** qui se trouve dans votre inventaire. Vous serez ainsi téléporté dans un autre monde...

Vous vous retrouvez à présent sur le plateau du démon. Traversez le premier pont et débarrassez-vous des squelettes et zombies en présence. Après la scène cinématique, vous obtiendrez **un premier Crâne en or**. Passez le second pont en éliminant quatre autres créatures. **Récupérez ensuite un deuxième Crâne en or** posé sur l'autel. Régénérez votre vigueur si nécessaire, et poursuivez votre chemin. Un jeu garçon est prisonnier à quelques mètres de vous, et des zombies vous attendent de pied ferme.

Commencez par vous débarrasser rapidement des deux prêtres zombies qui possèdent des croix de feu. L'idéal serait de pulvériser leurs bras afin de les empêcher d'attaquer. Pour ce faire, utilisez votre fusil puis finissez-les avec le pistolet avant de vous occuper de leurs sbires. Ces adversaires mis hors d'état de nuire, le petit garçon vous remerciera de l'aide apportée en vous

24


25

donnant **un Talisman de force**.

Collectez toutes les options disponibles ainsi qu'**un troisième Crâne en or** posé sur l'autel. Partez ensuite en direction de la voûte, à droite, où se trouve un **quatrième Crâne en or**. Éliminez à deux reprises le squelette, et continuez votre progression. Abattez ensuite deux zombies supplémentaires et franchissez les deux passerelles pour vous trouver nez à nez avec une créature de bois. Utilisez la croix de feu pour la pulvériser, puis touchez rapidement la sphère jaune qu'elle laissera tomber. Cela fait, occupez-vous des deux autres monstres en présence.

Ramassez ensuite les options disponibles, et récupérez **le cinquième et dernier Crâne en or**. Poursuivez votre chemin jusqu'à apercevoir, sur votre droite, cinq emplacements dans lesquels vous pourrez poser les Crânes en or **(25)**. Sélectionnez, à tour de rôle, les Crânes contenus dans votre inventaire pour les utiliser sur chacun des socles. À chaque crâne posé, un morceau de passerelle apparaîtra pour former... un pont. Lorsqu'il sera construit, dirigez-vous à gauche et traversez-le. Ouvrez ensuite la porte ornée d'un crâne d'or, et franchissez le portail.

Lorsque vous serez dans le temple, approchez-vous de la porte représentant un démon **(26)**. Utilisez le talisman de force pour l'ouvrir, puis armez-vous du pistolet. Sans pénétrer dans la salle, abattez les deux squelettes qui viendront dans votre direction. Cela fait, entrez dans la salle pour rencontrer **Baal (27)**. Cet adversaire a la faculté de faire apparaître des squelettes pour vous attaquer. Utilisez d'abord la fiole de pluie pour l'affaiblir, puis tirez-lui dessus avec le fusil avant de l'achever à l'aide du pistolet.

Ce monstre vaincu, **Hecaitomix** fera son apparition. Lorsque la scène cinématique sera terminée, vous n'aurez que 300 secondes (5 minutes) pour fuir ce monde avant qu'il ne s'effondre ! Rebroussez chemin jusqu'au début de ce niveau, et éliminez tous les ennemis qui se mettront sur votre chemin afin de collecter un maximum d'options. Avant de vous placer sur la stèle, régénérez votre énergie au maximum à l'aide du bâton de soin. Approchez-vous ensuite de la stèle pour vous téléporter.

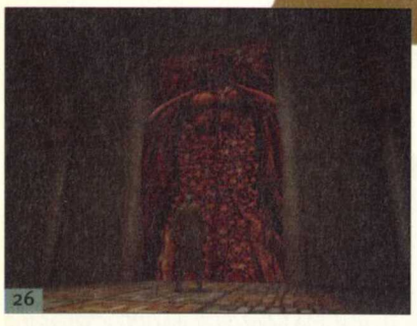
HEICATOMIX

Elizabeth sera présente pour vous accueillir dans le monde des mortels. Décidant de s'unir à l'esprit d'Heicatomix, elle se transformera en démon pour vous attaquer **(28)**. Il existe deux fins possibles selon l'arme que vous utiliserez pour vaincre ce monstre. Si vous terrassez la créature à l'aide du livre d'exorcisme, vous parviendrez à sauver Elizabeth de son envoûtement démoniaque. Dans le cas contraire, elle succombera avec Heicatomix.

Si vous avez suivi mon conseil, en gardant toutes vos grandes fioles de santé, il vous sera aisé d'en finir avec cette créature. Il vous suffira de causer un maximum de dégâts à votre ennemi, au corps à corps, grâce à la croix sainte, au fusil ou à vos pouvoirs magiques, puis à utiliser le livre d'exorcisme ainsi que les fioles de santé pour en finir avec ce démon.

Au cas où vous décideriez de combattre la bête sans le livre, commencez par l'affaiblir au corps à corps avec la croix sainte. Attaquez-le puis évitez ses coups en gardant une bonne distance, mais sans trop vous éloigner de votre cible. Si vous être trop loin, il invoquera des morts-vivants et le combat sera plus difficile (néanmoins, cela vous permettra tout de même de récupérer les options laissées par les cadavres de vos adversaires).

Finissez-le avec la croix de feu ou le pistolet. Au cas où vous n'avez plus de munitions ou de mana, utilisez de nouveau la croix sainte pour l'achever. Essayez de l'attaquer par-derrière, cela le déstabilisera. Le mal vaincu, vous retrouverez votre foi en dieu...


26

28

27

Best of PC & Hors Série

3 numéros Best Of pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port) à choisir parmi les 7

Le Best Of PC n°2 est épuisé

N°8 + de 1800 trucs et astuces pour vos jeux
12 solutions complètes :
Devil Inside, Diablo II, Les Sims, Louvre l'ultime malédiction, Messiah, Nocturne, Odysée, Planescape Torment, Pompeï, Prince of Persia 3D, Star Wars : la menace fantôme, Vampire.

N°7 + de 1400 trucs et astuces pour vos jeux
14 solutions complètes :
Age of Empire II, Atlantis 2, Aztec, Dracula, Faust, Half-Life : Opposing Force, Gabriel Knight 3, Homeworld, Indiana Jones et la machine infernale, Paris 1313, Swat 3, The Nomad Soul, The Longuest Journey, Tomb Raider IV : La Révélation finale.

N°6 + de 1400 trucs et astuces pour vos jeux
15 solutions complètes :
Alien Vs predator, Baldur's Gate, la légende de l'île perdue, Commandos : le sens du devoir, Darkstone, Discworld noir, Dungeon Keeper 2, Heroes of Might and Magic III, King's Quest, masque d'éternité, Lands of Lore III, Outcast, Resident Evil 2, shadowman, Star Wars : la menace fantôme, Tomb Raider 2 version longue, Total Annihilation : Kingdoms

N°5 + de 800 trucs et astuces pour vos jeux
14 solutions complètes :
Alpha Centauri, Baldur's Gate, Commandos le sens du devoir, Day of the Tentacle, Fallout 2, Half- Life (créez vos niveaux), L'amerzone, Populous à l'aube de la création, Sanitarium, Silver, Sim City 3000, Starcraft : Broodwar, Tex Murphy Overseer, Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
14 solutions complètes :
Cæsar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 + de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux
21 solutions complètes :
Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°1 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
36 solutions complètes :
Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Cæsar II, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden , Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

H.S. n°3 PC-Matos 39 FF

H.S. n°4 PC-Matos 39 FF

Les hors-série n°1 et n°2 sont épuisés

Bulletin de commande

PS4102

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS , B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX - N° Indigo 0 825 001 707 (0,98 F TTC/MN) **MAIL : abonnement@loisir.net**

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les **3 «Best of»** n° : ❑1 - ❑3 - ❑4 - ❑5 - ❑6 - ❑7 - ❑8

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"PC Matos n°3"** - ☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"PC Matos n°4"** au prix de 49 FF* l'exemplaire (39 FF + 10 FF de port.)

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Année de naissance :** 19

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐ **Ville :** ..... **e-mail** .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

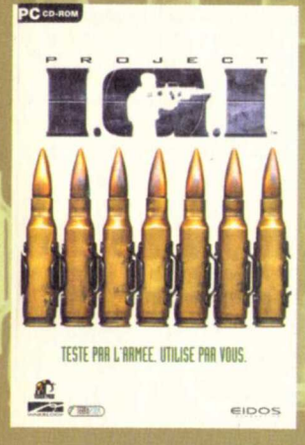
N° CB ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Expire fin : ☐☐

Signature obligatoire :

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48 2,23 F TTC/min **- Par minitel : 3615 PCSOLUCES** 2,23 F TTC/min

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : + 33 3 44 12 52 51. Ou par e-mail : abonnement@loisir.net

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de PC Soluces. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »



PROJECT IGI

Éditeur : Eidos

Texte : français

Voix : anglaises

Sortie : décembre 2000

Config. mini : P3 128 Mo

Ancien parachutiste, ex-agent du SAS spécialisé dans les questions russes, vétéran de la Guerre du Golfe, David Jones fût déclaré inapte au service après 15 années de bons et loyaux services... Sa carrière militaire aurait pu s'arrêter là, mais c'était mal connaître ce fougueux britannique éprit d'aventure ! Le voici de retour comme agent spécial free-lance au service du plus offrant...

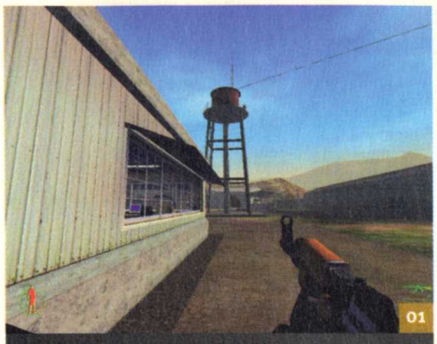
Jay (bjean-jacques@loisir.net)

MISSION 1

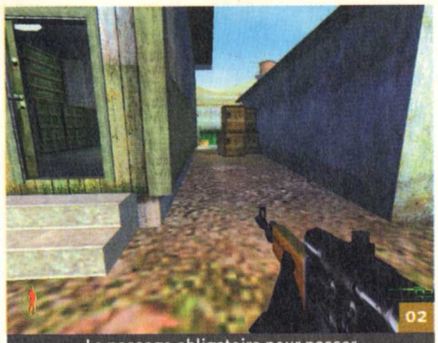
INSERTION

À LA LOUPE

Au début, vous aurez la désagréable impression que vos ennemis vous repèrent trop facilement. La cause en est très simple : les caméras de surveillance ! Si elles vous repèrent ou tombent sur un corps, elles déclencheront l'alarme. Pensez à les détruire où les déconnecter le plus tôt possible.



Le château d'eau où se dissimule un sniper.



Le passage obligatoire pour passer dans la partie est du camp.

✘ : Départ

A : Bâtiment pénitentiaire
B : Château d'eau
C : Caméras de surveillance
D : Tour de garde
E : Bâtiment administratif
F : Le camion

VOLER LE CAMION

Après avoir sauté du train, vous serez dans l'enceinte du camp. Dirigez-vous à droite pour trouver une échelle vous permettant de monter sur le toit du **bâtiment pénitentiaire**. À l'est du toit vous devrez emprunter une échelle pour entrer dans le bâtiment. Récupérez le **Uzi** ainsi que les **munitions,** puis ouvrez la porte à l'ouest. Liquidez le garde face au distributeur de boissons, reculez et attendez que le second garde pénètre dans votre pièce. Récupérez les deux **AK 47** sur les corps des gardes puis ouvrez la porte sud. Ouvrez la porte à gauche pour entrer dans la **salle de contrôle**. Désactivez les deux ordinateurs puis sortez du bâtiment. Tournez à gauche en direction du **château d'eau (01)**. Grimpez tout en haut grâce à l'échelle, éliminez le sniper puis prenez son **Dragunov**. Ce fusil de snipe possède un chargeur de 10 balles : vous allez devoir l'utiliser avec parcimonie... Commencez par sniper le soldat dans la **tour de garde** au sud-ouest, ainsi que celui situé dans le **poste de garde** au sud-sud-ouest. Tournez-vous au sud et snipez les gardes devant les **petits hangars** et devant le **bâtiment administratif**. Descendez du **château d'eau** et retournez dans la **salle de contrôle** afin de désactiver une fois encore les caméras de surveillance grâce aux deux ordinateurs.

Sortez du bâtiment pénitentiaire et dirigez-vous vers le sud-ouest pour passer derrière les **deux baraquements** à l'ouest du camp. Passez entre la tour et le poste de garde puis pénétrez dans le **petit entrepôt** à droite. Récupérez les **3 grenades** sur la première caisse puis sortez de l'entrepôt. Partez en direction de l'ouest afin de contourner les containers, puis dirigez-vous vers le nord pour atteindre des **caisses en bois (02)**. Sautez dessus afin de passer sur le **toit du petit hangar** et snipez le garde patrouillant devant le grand entrepôt au nord-est. Sautez dans la cour et pénétrez dans le grand entrepôt pour y trouver un **Minimi** et des munitions. Sortez de l'entrepôt et traversez la cour pour atteindre le **bâtiment administratif**. Ouvrez la porte au sud et entrez dans la bâtisse. Traversez les différentes salles, n'oubliez pas les **munitions** posées sur la table de la salle de repos, puis sortez de l'autre côté. Vous n'avez plus qu'à partir vers le nord pour atteindre le **petit hangar** où vous attend le **camion**, votre objectif.

MISSION 2

SÉCURISER UN COULOIR AÉRIEN

À LA LOUPE

Le plus dur est de ne pas se faire repérer au début de la mission. Suivez bien de déroulement de la solution et vous aurez beaucoup moins d'ennemis sur le dos !!!

X : Départ
A : Baraquement 1
B : Baraquement 2
C : Petit entrepôt
D : Tour de garde sud-ouest
E : Tour de garde nord
F : Zone d'extraction
1 : C4
2 : Batteries de SAM
3 : Zone d'extraction
✚ : Médipack

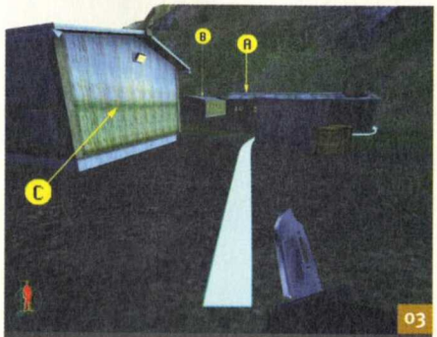
OBJECTIF 1 : VOLER LE C4

Partez tout de suite vers le sud-sud-ouest pour passer entre le **petit entrepôt** et la **petite guérite (03)**. Contournez le **baraquement n° 1** par le nord puis neutralisez le garde au nord du **baraquement n° 2**. Passez derrière ce baraquement et attendez le garde qui effectue sa ronde pour l'éliminer. Tournez-vous ensuite vers l'est pour apercevoir le soldat patrouillant autour du **petit entrepôt**. Shootez-le puis visitez les deux baraquements et l'entrepôt ; vous trouverez un **Médipack** et des **munitions** dans le baraquement n° 1, un **M16** et des **munitions** (balles et grenades) dans le baraquement n° 2, 3 pains de **C4 (objectif n° 1)**, 3 **mines de proximité**, 3 **grenades** et 3 **Flash bangs** dans le petit entrepôt. Nous allons maintenant nous occuper des batteries de SAM.

LES BATTERIES DE SAM ET LE DÉCROCHAGE

Sortez du petit entrepôt et dirigez-vous vers l'ouest sans vous faire repérer par les gardes au sud. Grimpez sur la colline afin de passer derrière la **tour de garde sud-ouest**. Abattez le garde puis redescendez au pied de la colline. Éliminez le soldat qui patrouille autour des générateurs, puis celui posté près de la **1re batterie de SAM**. Utilisez une grenade du M16 pour réduire au silence le soldat dans le bunker au nord-est puis positionnez une charge de C4 à l'arrière du véhicule. Traversez le camp en direction du nord et grimpez la colline afin de passer derrière la **tour de garde nord**. Utilisez une **Grenade du M16** pour éliminer le garde posté à son sommet puis neutralisez le garde placé au pied. Montez dans la tour de garde et éliminez les trois gardes patrouillant à proximité de la **seconde batterie de SAM (4)**. Descendez de la tour de garde, récupérez le Minimi dans le bunker que vous avez détruit au M16 tout à l'heure puis posez la charge de C4 sur la batterie de SAM.

Si vous vous dirigez directement vers le camp est, vous tomberez sur une multitude de gardes. Contournez plutôt le camp par le sud afin d'arriver directement sur la **zone d'extraction**. Remontez vers le nord pour atteindre la **troisième batterie de SAM**, passez à l'arrière du véhicule en restant accroupi puis placez la **charge de C4 (objectif n° 2)**. Repartez en direction du sud en restant accroupi (au moins au début) pour ne pas être repéré et ainsi atteindre la **zone d'extraction (objectif n° 3)** pour poursuivre votre mission principale : Josef Priboï. Si vous cherchez la bagarre, sachez que vous trouverez des **grenades de M16** à l'ouest du baraquement du camp est.



Le seul chemin possible pour rester discret.

Rien de vaut une position dominante...

MISSION 3

BASE AÉRIENNE MILITAIRE

SÉCURISEZ LE PÉRIMÈTRE

Dirigez-vous vers le sud-sud-ouest pour atteindre le **dôme radar (A)**. Neutralisez le soldat patrouillant autour, prenez-lui son arme puis pénétrez à l'intérieur. Éliminez le soldat au pied du radar, récupérez son **AK 47** puis ressortez. Dirigez-vous au sud-ouest pour apercevoir le camp où Josef est censé être retenu. Vous allez devoir contourner le camp pour y pénétrer sans risque. Une fois au coin sud-ouest **(B)** vous allez devoir éliminer les **trois snipers** du camp. Le premier se trouve sur le **château d'eau (D)** au sud du camp et les deux autres patrouillent sur les terrasses est et ouest du **Q.G. des gardes (E)**. Comme vous n'avez pas d'autre arme munie d'un zoom, vous devrez utiliser le **MP5**. Faites attention aux gardes patrouillant au pied du château d'eau et du Q.G. puis longez la clôture sud pour atteindre le coin sud-est du camp.

À LA LOUPE

Comment faire pour ne pas être snipé lorsque l'on est dans le camp ?

C'est simple : neutralisez les snipers en les contournant (voir carte de la mission).

Entrer dans le bâtiment pénitentaire vous semble impossible ?

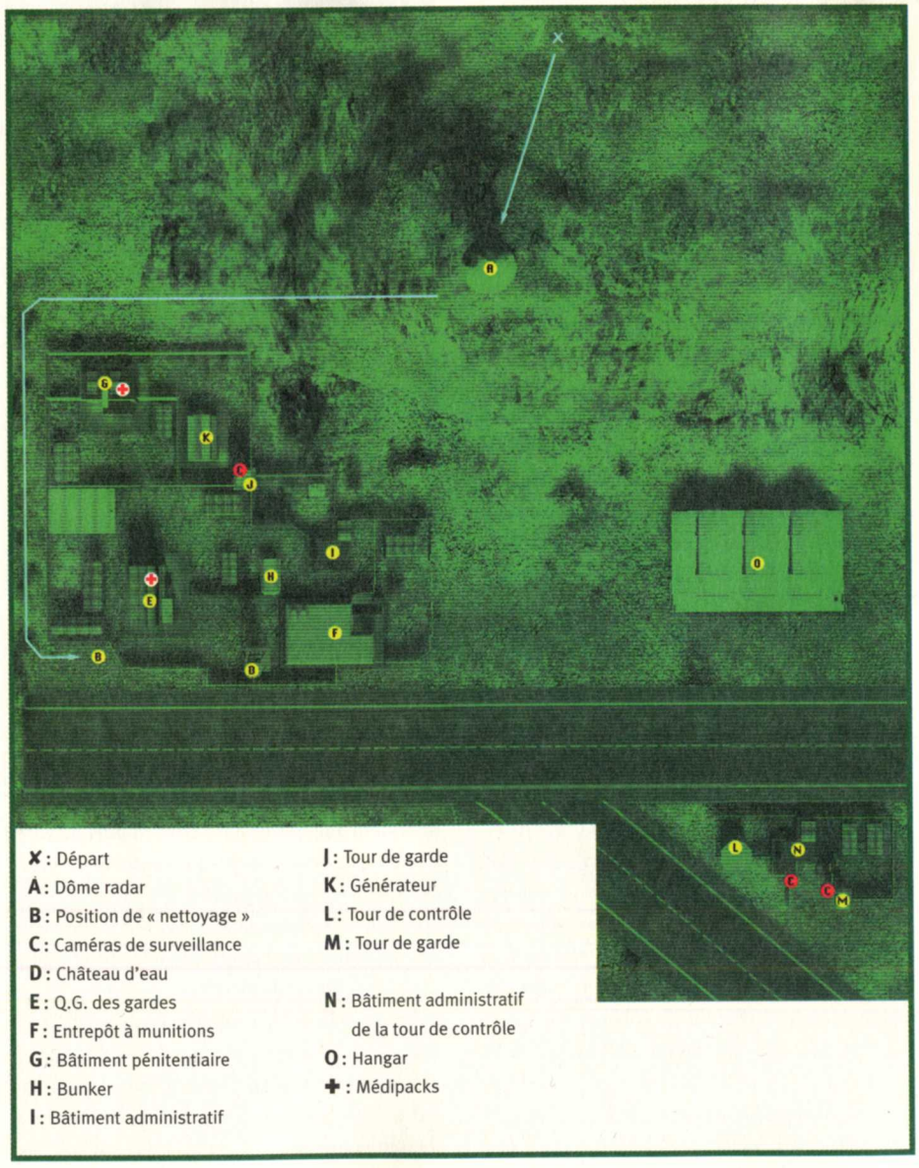
Vous avez tort ! Passez par le toit, engagez-vous sur l'échelle comme si vous vouliez descendre puis remontez tout de suite. Un à un, les gardes se posteront au pied de l'échelle et il vous suffira de tous les abattre pour en être débarrassé facilement.

L'entrée principale de l'entrepôt à munitions.

L'entrée du bâtiment pénitentiaire.

Neutralisez le garde devant le grillage d'entrée ainsi que celui à côté du camion. Allez à l'entrée et éliminez le soldat au coin du **petit hangar** nord puis celui dans le **poste de garde** afin d'actionner l'ouverture de la **seconde grille**. Sortez du poste de garde et ouvrez la porte de l'**entrepôt à munitions (5)(F)**.

Descendez la rampe d'accès en restant à gauche, tournez à gauche puis montez sur les **quais de chargement**. Neutralisez le garde posté entre les deux camions puis celui posté à la porte sud. N'oubliez pas de prendre leurs armes puis ouvrez la porte sud. Empruntez le couloir, montez l'échelle puis passez la porte sud au bout du couloir pour ressortir. Dirigez-vous vers l'ouest, montez au **sommet du château d'eau** afin de récupérer le **Dragunov**. De cet endroit stratégique, vous allez neutraliser quelques gardes : le premier se trouve au nord, entre le **baraquement** et le **bunker**, le second est posté au sommet de la **tour de garde au nord** et le troisième dans la cour de la **tour radar** au nord-est. Reprenez votre souffle et orientez-vous vers le nord-ouest, snipez les deux gardes dans la cour principale mais pas celui patrouillant devant l'entrée du **bâtiment pénitentiaire (G)** car vous risqueriez de donner l'alerte.



X : Départ
A : Dôme radar
B : Position de « nettoyage »
C : Caméras de surveillance
D : Château d'eau
E : Q.G. des gardes
F : Entrepôt à munitions
G : Bâtiment pénitentiaire
H : Bunker
I : Bâtiment administratif
J : Tour de garde
K : Générateur
L : Tour de contrôle
M : Tour de garde
N : Bâtiment administratif de la tour de contrôle
O : Hangar
✚ : Médipacks

PÉNÉTRATION DU CAMP

Redescendez du château d'eau puis partez vers l'ouest afin de contourner le **Q.G.** et d'y pénétrer par la porte située à l'est. Utilisez l'**ascenseur** pour monter à l'étage et prenez le **Médipack** posé sur le **bureau** au fond de la pièce. Passez ensuite sur les deux terrasses pour prendre les **Dragunov des snipers** (vous en aurez besoin plus tard). Retournez maintenant à l'entrée principale en passant au pied du château d'eau puis en traversant l'entrepôt à munitions. Positionnez-vous devant le camion et snipez les deux soldats présents dans le **bunker** à l'ouest **(H)**. Approchez-vous du **bâtiment administratif (I)** au nord et éliminez le garde de faction en tirant à travers la fenêtre. Attendez que le second garde de la cour de la tour radar se présente et neutralisez-le aussi.

Traversez le **bâtiment administratif** puis la cour de la **tour radar** pour atteindre l'échelle menant à la **tour de garde (J)**. Pénétrez à l'intérieur et utilisez l'échelle pour descendre dans la cour du **générateur (K)**. Neutralisez le garde patrouillant autour en vous méfiant de la **caméra de surveillance** située sous le rebord de la tour de garde. Contournez le générateur par le nord, éliminez le garde patrouillant autour du **bâtiment pénitentiaire** pour atteindre l'échelle accrochée au mur ouest puis montez sur le toit. Allez dans le coin nord-est pour apercevoir une échelle vous permettant de descendre à l'intérieur. Attendez quelques instants pour voir les **pieds d'un garde (6)**, neutralisez-le puis attendez que d'autres gardes arrivent. Éliminez-les un à un (3 soldats et 3 bérets rouges), descendez puis récupérez leurs armes (**Uzi**, **AK 47** et **Spas 12**).

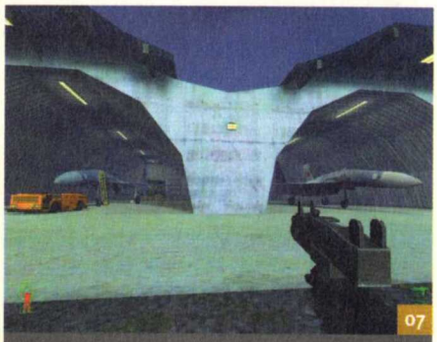
Sortez du réduit, traversez la grande pièce puis ouvrez la porte à l'ouest. Descendez l'escalier, ouvrez la porte au fond puis éliminez le soldat au bout du couloir suivant. Visitez les **trois cellules** pour découvrir que **Josef Priboï** ne s'y trouve pas !!! Après une longue discussion avec **Anya**, vous vous mettrez d'accord pour changer les objectifs : aller à la **tour de contrôle (L)** et récupérer le **plan de vol** des avions dans la région pour localiser **Josef**. Pénétrez dans l'infirmerie, prenez le Médipack puis remontez au rez-de-chaussée du bâtiment. Si vous sortez par la porte sud, faites attention à la caméra de surveillance

au coin sud-est du bâtiment et aux baraquements des bérets rouges, sinon repartez par le chemin par lequel vous êtes arrivé.

LE PLAN DE VOL

Sortez du camp et dirigez-vous vers le sud-est de la carte pour atteindre les installations contenant la **tour de contrôle**. Commencez par sniper les trois gardes, les **caméras de surveillance** donneront l'alerte puis ce sont quatre bérets rouges qui apparaîtront. Snipez-les puis montez dans la **tour de garde (M)** pour sniper les deux gardes au pied de la **tour de contrôle**. Redescendez, dirigez-vous vers l'ouest et entrez dans le **poste de garde** en face de vous pour ouvrir la grille donnant accès au **bâtiment administratif de la tour de contrôle (N)** au nord.

Entrez dans le bâtiment et neutralisez le garde présent dans la première pièce. Traversez toutes les pièces pour ressortir dans la cour de la **tour de contrôle**. Traversez la cour, entrez dans la tour et utilisez l'**ascenseur**. Dès sa réouverture, abattez le soldat gardant l'accès puis celui qui descendra de l'escalier menant à la salle de contrôle. Empruntez l'escalier et utilisez l'**ordinateur allumé** afin de localiser les deux Priboï! Après la discussion avec Anya, ressortez de la tour de contrôle puis du complexe pour atteindre le **hangar (O)(7)**. Empruntez le **Mig de droite** pour terminer cette mission.



Empruntez le Mig de droite.

MISSION 4

LA MAIN DE DIEU

À LA LOUPE

La position idéale pour protéger l'avance de vos troupes est située en un point bien précis : le château d'eau au sud-ouest de la base ennemie.

L'APPROCHE

Munissez-vous du **fusil de snipe** et décalez-vous à droite **(A)** afin d'apercevoir la maison au sud derrière l'arbre. Zoomez pour voir le 1er soldat **(B)** derrière la **fenêtre du 1er étage**, neutralisez-le puis décalez-vous à gauche **(C)** pour voir l'avant du camion. Snipez les deux soldats derrière le **camion (D)** en visant la tête du premier puis les pieds du second. Snipez ensuite le garde au sud-sud-est **(E)** puis le soldat patrouillant au sud entre les maisons **(F)**. Ramassez l'arme de ce dernier et dirigez-vous plein sud. Vous apercevrez le **camp**. Continuez vers le sud en zoomant jusqu'à ce que vous puissiez abattre le garde qui patrouille sous le toit à droite du hangar 18 **(H)**. De cet endroit **(G)** vous pourrez neutraliser le soldat patrouillant devant le **bâtiment pénitentaire (I)** ainsi que celui qui en garde l'entrée **(J)**. Pensez à recharger votre fusil puis dirigez-vous vers le sud-est pour monter au sommet du **château d'eau (K)** au nord-est du camp.

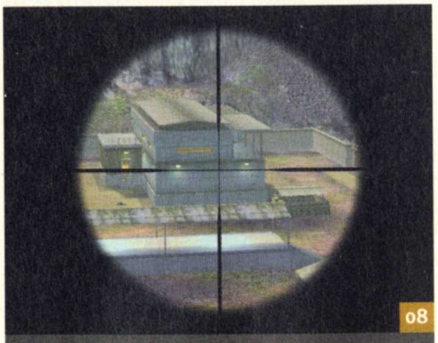
LA LIBÉRATION DE JOSEF

De votre nid d'aigle vous allez devoir protéger la **progression des troupes de Harrison**. Commencez par sniper les deux soldats patrouillant aux entrées du bâtiment à gauche du hangar 18 **(L)** puis les deux autres gardes sortant du **hangar 18 (M)**. Regardez ensuite vers le sud-ouest pour apercevoir deux gardes **(N)** sortir du **grand bâtiment cachant l'hélicoptère de Harrison**. Passez tout de suite sur la façade du **bâtiment pénitentaire** car trois soldats vont en sortir **(O)** pour se mettre en position. Neutralisez-les puis rechargez votre fusil.

Zoomez en direction du sud et snipez le soldat de faction devant le **camion (P)** à gauche du **Q.G. des gardes** et attendez que trois gardes sortent du Q.G. **(Q)**. Snipez-les, ainsi que le soldat au-dessus de cette entrée **(R)**. À ce moment précis, **Anya** vous informera que des soldats arrivent près de votre position, dézoomez et braquez votre fusil vers le **bâtiment sur votre gauche (S)**. En effet, deux gardes fonceront dans votre direction, neutralisez-les rapidement puis reportez toute votre attention sur le **Q.G. des gardes (8)** car vous aurez à surveiller les trois points suivants : l'entrée principale **(Q)**, les meurtrières du 1er étage **(T)** et la terrasse à droite du bâtiment **(U)**. Neutralisez le plus d'ennemis possible pour faciliter la fuite des **hommes de Harrison** et de **Josef** jusqu'à ce que celui-ci soit

X : Départ
A : Position de snipe n° 1
B : 1er soldat
C : Position de snipe n° 2
D : 2e et 3e soldat
E : 4e soldat
F : 5e soldat
G : Position de snipe n° 3
H : 6e soldat
I : 7e soldat
J : 8e soldat
K : Position de snipe n° 4
L : 9e et 10e soldat
M : 11e et 12e soldat
N : 13e et 14e soldat
O : 15e, 16e et 17e soldat
P : 18e soldat
Q : Entrée principale du Q.G. des gardes
R : Soldat isolé
S : Les deux tueurs
T : Meurtrières du Q.G. des gardes
U : Terrasse du Q.G. des gardes
→ : Déplacements du groupe Alpha

en sécurité. Le plus important étant d'empêcher les soldats ennemis de se servir de la **mitrailleuse lourde** dans le poste de garde situé près du bâtiment pénitentaire.



Le quartier général des gardes.

MISSION 5

LE RADAR

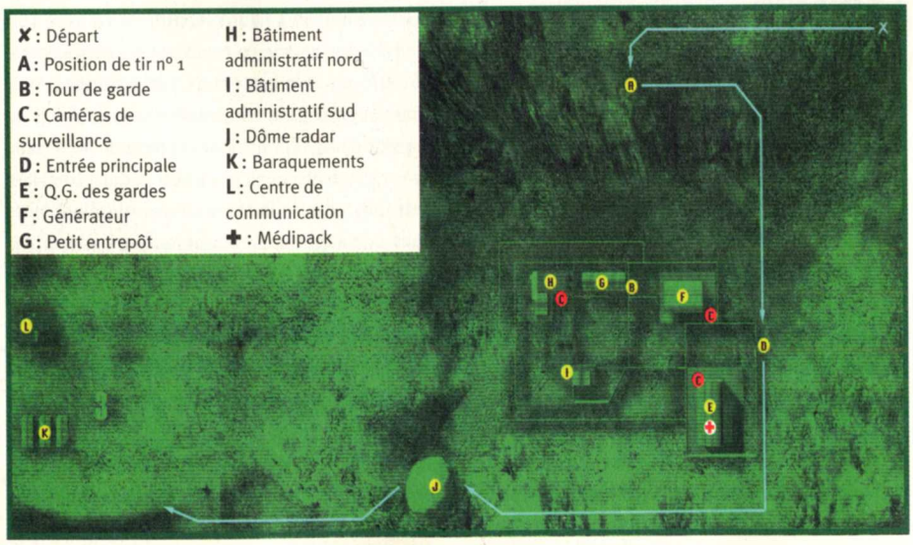
À LA LOUPE

Faites attention lorsque vous passerez devant les fenêtres ! C'est à peu près le seul moment où vous pourrez vous faire repérer.

LA CLÉ INFORMATIQUE

Tournez-vous vers l'ouest et avancez jusqu'au second arbre. Dirigez-vous maintenant vers le sud pour atteindre la **corniche (A)**, prenez votre M16 et utilisez une grenade pour faire sauter le sommet de la **tour de garde (B)** située au nord du camp. Retournez au départ puis allez vers le sud pour arriver à l'**entrée principale (D)**. Neutralisez le garde, avancez jusqu'à la porte d'entrée pour attirer le garde qui patrouille autour du **Q.G. des gardes (E)** ainsi que celui qui sera au-dessus de la porte d'entrée ou qui tirera par les meurtrières du 1er étage. Avancez dans la cour, détruisez la **caméra de surveillance** à l'angle nord-ouest du **Q.G. des gardes** puis pénétrez dans le **Q.G.** Utilisez l'ascenseur pour descendre au sous-sol, éliminez les deux soldats dans le hall et entrez dans l'**infirmerie** au nord. Prenez le **Médipack**, ressortez et entrez dans la **salle de repos** à l'est pour récupérer le **Desert Eagle** et ses munitions. Retournez dans l'ascenseur pour monter au 1er étage et neutralisez le garde présent à l'intérieur du bâtiment ou sur la terrasse ouest. Utilisez une fois encore l'ascenseur pour redescendre au rez-de-chaussée puis sortez du **Q.G. des gardes**.

Pénétrez dans le **poste de garde** près de l'entrée principale, utilisez l'**ordinateur (9)** pour désactiver les **caméras de surveillance** pendant deux minutes et actionnez le **bouton** à gauche pour ouvrir la grille à l'ouest et passer dans la **seconde partie du camp**. Glissez-vous derrière les caisses à gauche pour éliminer le garde dissimulé juste après puis neutralisez le soldat patrouillant autour du **générateur (F)** à droite de la **tour de garde**. Allez ramasser son arme et détruisez la **caméra de surveillance** dans le coin nord-est du camp. Glissez-vous entre les **trois containers** au pied de la tour de garde et regardez vers le sud-ouest pour éliminer le garde de faction. Les tirs vont alerter les deux autres gardes, profitez-en pour les neutraliser eux



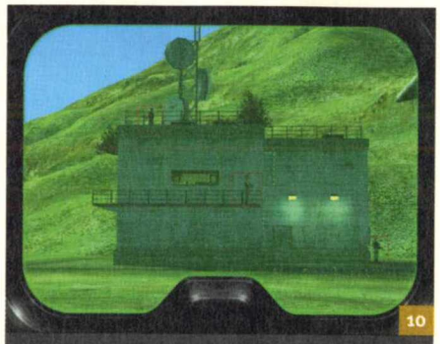
Adieu les caméras de surveillance !

aussi. Allez à la grille suivante et actionnez le **bouton à droite** pour passer dans la **troisième partie du camp**. Ramassez les **AK 47** des trois gardes puis pénétrez dans le **petit entrepôt (G)** au nord, à l'ouest de la tour de garde. Dérobez les **3 mines de proximité**, le **Minimi**, les **2 grenades** ainsi que la **Flashbang**. Ressortez et dirigez-vous au nord pour faire un peu de « nettoyage » au niveau du grillage nord.

Contournez le **petit entrepôt**, neutralisez le garde entre les deux grillages ainsi que celui au nord du **bâtiment administratif nord (H)**. Traversez la cour au sud pour entrer dans le **bâtiment administratif sud (I)**. Passez de salle en salle en éliminant les deux gardes s'y trouvant : un dans la salle de repos et l'autre dans la dernière pièce. Attention aussi aux deux soldats à l'extérieur qui essayeront de faire un carton sur vous, si vous ne les tuez pas tout de suite, attendez dans la dernière pièce de ce bâtiment qu'ils ouvrent la porte pour les avoir facilement. Ne vous aventurez pas tout de suite dans la cour séparant les deux bâtiments administratifs car il y a une **caméra de surveillance**, préférez plutôt désactiver l'**ordinateur** dans le **poste de garde** à l'entrée principale puis pénétrez dans la cour pour détruire cet œil électronique. Entrez dans le **bâtiment administratif nord**, abattez les deux soldats dans la **salle des ordinateurs** et prenez **la carte à code du dôme radar** posée sur le bureau de gauche. Passez la pièce du distributeur de soda et entrez dans la dernière pièce. Éliminez les deux soldats présents puis attendez que les deux autres qui patrouillent autour du bâtiment y entrent. Vous pouvez maintenant ressortir du camp et vous positionner devant l'entrée principale.

LE DÔME ET L'ÉVACUATION

Contournez le camp par l'ouest puis par le sud pour arriver près du **dôme radar (J)**. Vous devrez être sur les hauteurs au sud-est du dôme pour bien apercevoir les deux gardes patrouillant à l'extérieur. Lorsqu'ils seront groupés, utilisez le lance-grenades de votre M16 pour les neutraliser. Entrez dans le dôme, montez sur la plate-forme grâce à



Dernier objectif de la mission.

l'échelle et tournez à gauche pour apercevoir l'**ordinateur**. Chargez le **virus** dans l'**ordinateur** puis ressortez du dôme. Dirigez-vous vers le sud-ouest puis vers l'ouest pour atteindre un arbre au sud-est du site d'évacuation. Neutralisez le soldat de faction près de l'héliport puis passez au sud des **baraquements (K)** pour neutraliser le soldat patrouillant autour.

Il ne vous reste plus que le **centre de communication (L)(10)** à nettoyer pour terminer la mission. Vous y trouverez trois soldats. Attendez que celui sur le toit et celui patrouillant au 1er étage aient le dos tourné pour éliminer celui qui patrouille autour du bâtiment. Occupez-vous ensuite du soldat du 1er étage en tirant à travers les grilles, puis dirigez-vous au nord du bâtiment. Utilisez l'**échelle** accrochée au mur pour vous approcher du dernier ennemi. Montez puis attendez qu'il ait le dos tourné pour sauter sur le toit et le neutraliser.

MISSION 6

RÉCUPÉRER PRIBOÏ

À LA LOUPE

Au début, vous devrez sniper avec le MP5 !!! Ce n'est pas simple et vous devrez sûrement recommencer souvent avant d'obtenir le résultat souhaité : progresser sans que l'alerte ne soit donnée...

Les gardes dans le dernier baraquement vous ennuient lorsque vous voulez sortir du camp ? Pas de problème, placez vos mines en direction du pylône électrique !

X : Départ
1 : Le grand entrepôt
2 : Le générateur
3 : Les cuves d'essence
4 : L'entrepôt sécurisé de Priboï
A : Position de tir n° 1
B : Le câble
C : Caméras de surveillance
D : Le baraquement n° 1
E : Position de tir n° 2
F : Le hangar VBT
G : Le 1er pylône électrique
H : Le 2e pylône électrique
I : Le baraquement n° 2
J : La tour de garde
K : La petite baraque
✚ : Médipack

LES EXPLOSIFS

Déplacez-vous vers l'ouest en prenant garde de ne pas vous faire repérer par les gardes dans le **bâtiment administratif**. Positionnez-vous devant la fenêtre sud en restant sur la colline **(A)**. Vous devrez effectuer un tir très précis, c'est-à-dire éliminer le **garde habillé en noir** qui passe derrière la vitre sans qu'il ne donne l'alarme. Visez la tête en utilisant le **zoom du MP5** puis avancez. Rebelote avec le **second garde** dans la pièce et continuez à l'ouest puis au nord pour atteindre une **petite baraque entourée d'une palissade (B)**. Neutralisez le soldat patrouillant au nord devant les **containers** puis retournez au nord de la petite palissade et utilisez les tonneaux pour atteindre la petite baraque. Sautez sur la caisse puis sur le toit pour vous accrocher au **filin (11)**. Attendez que le garde

Le style n'est pas parfait, mais c'est efficace !

derrière la vitre tourne le dos pour passer la clôture. Réfugiez-vous derrière le petit générateur électrique pour détruire la **caméra de surveillance** puis allez ramasser l'**AK 47** du soldat que vous avez neutralisé devant les containers.

Vous avez maintenant deux solutions : soit vous poursuivez votre chemin sans vous préoccuper des gardes encore présents dans le **bâtiment administratif**, soit vous désirez obtenir les armes s'y trouvant. Voici la marche à suivre : munissez-vous de l'**AK 47**, pénétrez dans le premier couloir et abattez le 1er garde, ouvrez la porte au bout et neutralisez le second garde ainsi que le 3e qui ouvrira la porte au sud. Rechargez votre arme et entrez dans la pièce principale, prenez le **LAW 80** sur le meuble à gauche et les **AK 47** traînant par terre. Ouvrez la porte ouest pour apercevoir un **distributeur de boissons**, neutralisez le 4e garde et retournez dans la pièce principale. Rouvrez la porte donnant sur le couloir, éliminez le 5e garde puis retournez dans la pièce du distributeur pour neutralisez le 6e et dernier garde. Ressortez du bâtiment et dirigez-vous vers le nord en traversant les **containers**.

Vous arrivez face à un mur. Contournez-le par l'est puis par le nord pour trouver une entrée. Glissez-vous sous les **deux abris** et abattez le garde qui y patrouille avant qu'il ne donne l'alerte. Récupérez le **LAW 80** posé à l'ouest contre les caisses puis dirigez-vous vers le coin sud-est du **grand entrepôt**. Détruisez la **caméra de surveillance** protégeant la porte puis crochetez la serrure. Éliminez le garde devant l'ordinateur et prenez le **Médipack**. Ouvrez la porte nord et pénétrez dans le **grand entrepôt**. Neutralisez les cinq soldats présents dans ce hangar puis récupérez leurs armes, les **mines** et le **C4**.

LE GÉNÉRATEUR

Ressortez du **grand entrepôt** puis rendez-vous près du **baraquement des gardes** au nord du camp **(D)**. Positionnez une **rangée de mines** en direction du **1er pylône électrique (G)** au nord-est du camp. Ne placez pas les mines trop près les unes des autres sinon elles exploseront toutes en même temps

Le tableau de commande du générateur

Ces casiers contiennent des informations compromettantes...

Ces gardes ne rigolent pas... Vous non plus !

lorsque les gardes sortiront de leur tanière. Rendez-vous maintenant au sud-est du camp pour la **seconde position de tir (E)** à gauche du **hangar VBT (F)**. Une fois le long du grillage, snipez le garde à l'**intérieur du hangar**, celui qui patrouille autour du **générateur** puis détruisez la **caméra de surveillance** qui en protège l'accès. Vous n'êtes pas obligé de neutralisez les trois scientifiques près du hangar, contentez-vous de crocheter la serrure de la clôture vous séparant du générateur puis entrez dans le **bâtiment (2)**. Utilisez l'échelle dans le coin nord-est pour descendre et utilisez le **tableau de commande (12)** pour **désactiver le générateur**. Sortez du bâtiment puis dirigez-vous vers le nord-est du camp pour grimper sur le **1er pylône électrique (G)**. Durant votre ascension, des gardes vont sortir du **baraquement** au nord du camp, si vous avez placé correctement les mines, ils n'auront pas le temps de vous tirer dessus.

LES CUVES D'ESSENCE ET LES PREUVES

Une fois en haut, utilisez le fusil de snipe pour éliminer le garde au sommet du **second pylône (H)** puis utilisez le **câble électrique de gauche** pour atteindre ce second pylône. Ramassez le **Uzi** posé sur la plate-forme puis descendez grâce à l'échelle. Continuez vers le nord pour atteindre un **baraquement (I)** près d'un héliport. Neutralisez les deux soldats présents à l'intérieur puis regardez l'activité dans le second camp au nord. Snipez le soldat dans la **tour de garde (J)** au nord-ouest puis celui qui patrouille dans la partie est du camp. Avancez et entrez dans la partie est de ce camp en passant au dessus du grillage. Allez au pied des **citernes d'essence (3)** et placez les **charges de C4** en faisant attention aux deux caméras de surveillance sur la gauche. Dès que le compte à rebours commence, réfugiez-vous derrière la **petite baraque (K)** à gauche du baraquement des gardes. Attendez que l'explosion des cuves fasse sortir les gardes puis neutralisez-les. Pendant ce temps, **Priboï** sortira du camp à bord de sa **limousine**.

Passez dans la partie ouest du camp et dirigez-vous vers l'**entrepôt sécurisé de Priboï (4)**. Ouvrez la porte située dans le coin nord-est du bâtiment et neutralisez les **trois gardes** dans l'entrepôt, attention ils sont armés de fusils à pompe donc très dangereux au corps à corps. Contournez les caisses pour apercevoir trois portes. Ouvrez celle de gauche pour neutralisez le **garde** dans le bureau et ouvrez les **deux casiers** contre le mur nord. Retournez dans l'entrepôt et ouvrez la **porte au sud**. Éliminez les **deux soldats** dans ce petit entrepôt puis celui dans le bureau à l'ouest. Passez dans le bureau et ouvrez les **casiers (13)** contre le mur ouest pour remplir votre objectif et la mission.

MISSION 7

INCIDENT FRONTALIER

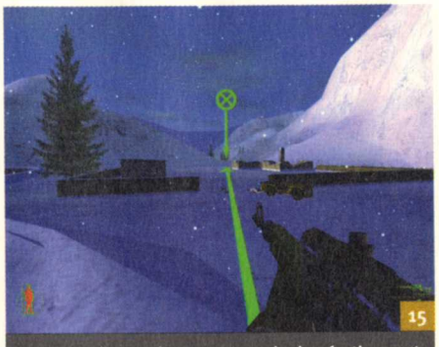
À LA LOUPE

Le char et l'hélicoptère de combat ne vous laisseront aucune chance s'ils vous repèrent. Il faut impérativement un endroit sûr pour échapper à leur surveillance (voir photo 15).

Pour cette mission, vous n'avez plus votre **console tactique** (carte satellite) ! Nous allons donc considérer que l'est se situe face à vous lorsque vous commencez le niveau.

LE VILLAGE

Courez, poignardez le soldat en faction devant la carcasse de l'hélicoptère et emparez-vous de son **fusil de snipe**. Dirigez-vous ensuite vers le sud-est en direction du **village**, passez au-dessus des petits murets et surtout ne perdez pas trop de temps car un **char ennemi** vous suivra de près. Allez jusqu'à la maison dont il ne reste que les fondations et la



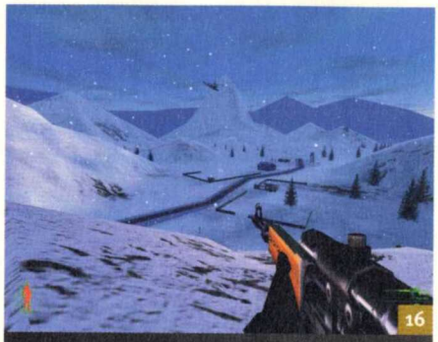
La passe où vous devez vous rendre impérativement.

cheminée. Utilisez le fusil de snipe et neutralisez le **soldat** se situant au 1er étage du bâtiment au sud (dernière fenêtre à gauche). Passez dans la maison à l'ouest qui a encore un toit et tournez-vous vers l'est pour apercevoir **deux gardes** de l'autre côté de la route **(14)**. Snipez-les puis pénétrez dans le grand bâtiment au sud. Neutralisez le garde qui apparaîtra derrière les caisses, prenez-lui son **fusil à pompe** puis utilisez l'escalier pour passer au 1er étage. Poignardez le soldat, tournez vers la fenêtre et récupérez les armes posées au sol. Allez dans le coin sud-ouest du bâtiment et préparez votre **Dragunov** pour neutraliser le **sniper au 1er étage de la maison au bout du village**. Sortez du bâtiment et traversez la route pour récupérer les armes des soldats que vous aurez abattus. Longez la route, entrez dans la maisonnette marquée d'une **croix rouge** puis récupérez le **Médipack** posé sur le bureau. Ressortez, entrez dans la maison du sniper et prenez son arme.

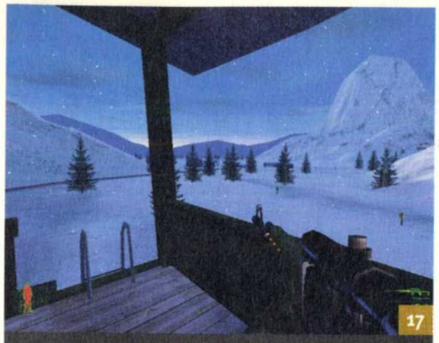
LE POSTE FRONTIÈRE

Ressortez et suivez la route en direction de sud en sélectionnant le **Dragunov**. Tout en courant neutraliser les **deux gardes** qui se posteront à l'arrière d'une **Jeep**, prenez leurs armes puis continuez au sud jusqu'à ce que vous aperceviez une « **passe** » **(15)**. Il est très important de vous rendre à cet endroit car sinon l'**hélicoptère de combat** et le **char** qui vont vous chercher vous trouveront forcément !!!

Dirigez-vous ensuite vers l'est en gravissant la montagne par la ligne de crête et en progressant au rythme de l'**hélicoptère**. Juste avant le sommet,



La position idéale pour patienter...



Le poste frontière.

vous serez bloqué, tournez à gauche et descendez un peu pour apercevoir l'**avant-poste frontalier (16)**. Patientez à cet endroit en attendant que l'**hélicoptère de combat** fasse le tour, qu'il revienne vers vous puis qu'il disparaisse vers le sud.

Utilisez le fusil de snipe pour neutraliser le **sniper** positionné au 1er étage de la maison au nord-est de l'avant-poste, puis descendez pour atteindre la route. Longez le **champ de mines** à droite pour atteindre la **maisonnette**, la détruire puis neutraliser le soldat présent au coin sud-est de cette ruine. Avancez vers l'est en étant accroupi pour atteindre un **muret**, relevez-vous et éliminez les **deux soldats** juste derrière. Foncez maintenant en direction de la **maison** où était posté le sniper, neutralisez le soldat caché derrière les caisses de munitions dans la dernière pièce puis grimpez à l'échelle pour récupérer le **fusil de snipe**. Ressortez de la maison et allez en direction de la route puis vers l'est afin d'apercevoir un garde qui vous tourne le dos. Neutralisez-le, éliminez le second garde au coin nord-est de la maison puis snipez le soldat au sommet de la **tour de garde** à l'est. Positionnez-vous au centre de la route, snipez le garde à gauche de la tour de garde puis avancez. Snipez ensuite le garde dans l'infirmerie en prenant soin de récupérer le **Médipack** et le **Law 80**. Ressortez, montez au sommet de la **tour de garde** sans vous préoccuper du **VBT** et orientez-vous vers le sud-est pour apercevoir le **poste frontière (17)**.

Snipez le soldat au sommet de la seule **tour de garde** que vous apercevrez puis redescendez pour rejoindre la route. Suivez la route pour atteindre le **poste frontière**. Passez à gauche des ruines et positionnez-vous pour neutraliser les **deux soldats** patrouillant au pied et sur le **Q.G. des gardes**. Si l'alerte est donnée, l'**hélicoptère de combat** stationné juste derrière s'élèvera et vous attaquera, alors soyez discret et efficace. À droite de l'entrée, vous apercevrez deux autres soldats, neutralisez-les puis occupez-vous des **trois caméras de surveillance** pour accéder à la grille d'entrée. Crochetez la **serrure** puis courez vers le camion pour passer la frontière.

MISSION 8

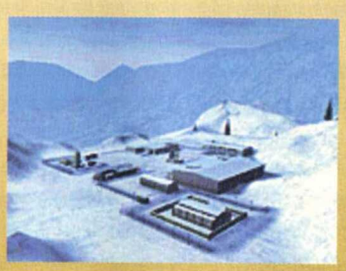
RAVITAILLEMENT

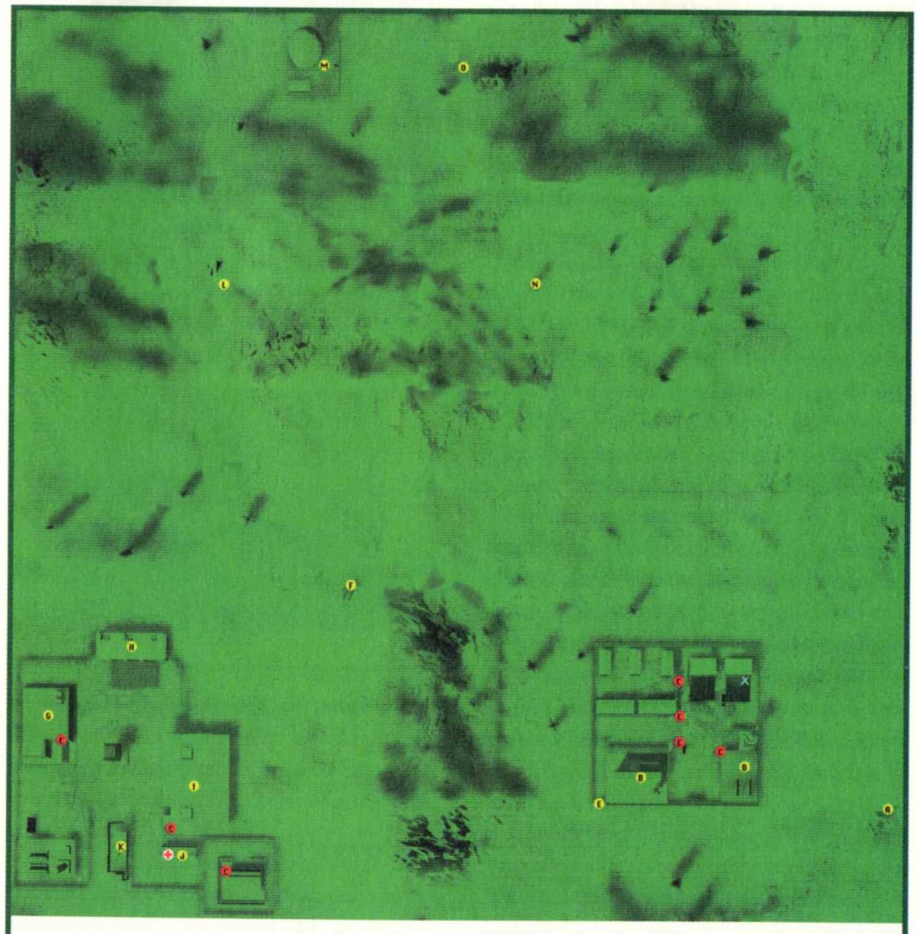
À LA LOUPE

Ne gaspillez pas vos balles de Dragunov, en début de mission c'est à une balle près !!!

Attention au sniper au début du niveau, il se trouve à gauche en sortant du garage, au sommet de la tour de garde sur la colline.

Respectez l'ordre de destruction des caméras (de droite à gauche) pour traverser la cour et atteindre le Q.G. des gardes.





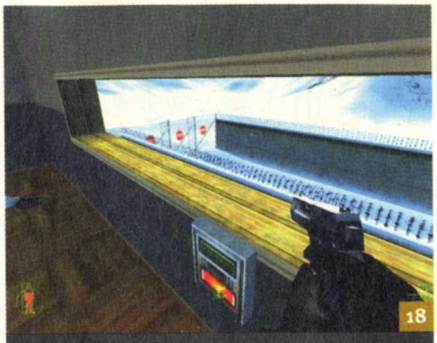
X : Départ
A : La 1re tour de garde
B : Le Q.G. des gardes
C : Caméras de surveillance
D : Les cuves d'essence
E : La sortie du 1er camp
F : La seconde tour de garde
G : L'entrepôt de munitions
H : Le hangar à VBT
I : Le grand entrepôt
J : Le petit entrepôt
L : La batterie de SAM
M : Le centre de communication
N : La 3e tour de garde
O : La zone d'extraction
✚ : Médipack

LE PREMIER CAMP

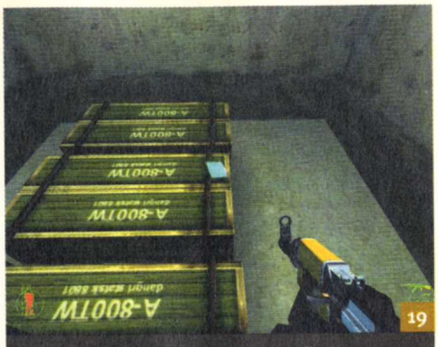
Sortez du camion et munissez-vous de votre **Dragunov**. Chaque balle sera précieuse alors n'en gaspillez pas. Approchez de la sortie du garage et éliminez le **sniper** positionné sur la **tour de garde** à gauche **(A)**. Il vous tirera dessus dès que vous mettrez le nez dehors, soyez rapide et précis car lui ne vous ratera pas. Regardez ensuite à droite. Vous apercevrez un soldat et des **caméras de surveillance (C)**. Occupez-vous du garde et de la **caméra** la plus à droite pour le moment. Ensuite il sera essentiel de détruire les trois autres caméras dans un ordre bien précis : attendez que la **caméra près du Q.G. des gardes (B)** regarde vers la droite pour sniper la **caméra près du grillage** à droite puis, rapidement, détruisez celle près du **Q.G. des gardes** et enfin celle près des **cuves d'essence (D)**.

Dirigez-vous vers le **Q.G. des gardes** et crochetez la **serrure** pour pénétrer dans l'enceinte. Collez-vous contre le mur du bâtiment puis reculez contre le mur d'enceinte pour apercevoir un **soldat** à droite derrière une mitrailleuse. Snipez-le puis ressortez de l'enceinte. Collez-vous contre le grillage protégeant le **château d'eau** et visez la plate-forme après avoir abattu le second soldat (il doit vous rester deux balles dans votre fusil de snipe). Snipez le second garde puis entrez de nouveau dans la **cour du Q.G. des gardes**. Faites-en le tour par la gauche en rasant le bâtiment. Vous arriverez devant la porte d'entrée. Attendez que l'œil électronique regarde ailleurs, munissez-vous de votre **pistolet** puis entrez dans le **Q.G.** Neutralisez tout de suite le garde dans le hall d'entrée et prenez-lui son **fusil à pompe**. Ouvrez la porte à droite de l'ascenseur et éliminez le garde dans le dortoir. Récupérez son arme et utilisez l'ascenseur pour monter à l'étage. Neutralisez les deux soldats dans la pièce principale et allez tout au bout pour actionner l'**interrupteur accroché au mur (18)** qui ouvre la **grille (E)** de l'enceinte générale.

Récupérez toutes les armes des soldats (dans la pièce principale et sur la terrasse) puis passez sur la **seconde terrasse** pour neutralisez le **dernier garde du Q.G.** Prenez sa place et regardez la **tour de garde (F)** dont vous ne verrez que le sommet derrière les collines. Utilisez le fusil de snipe pour neutraliser le sniper s'y trouvant, puis descendez au sous-sol du bâtiment grâce à l'ascenseur. Neutralisez le garde dans la salle de gauche. Prenez-lui son arme, remontez dans l'ascenseur puis sortez du Q.G. (en faisant attention à la **caméra de surveillance** à la sortie du bâtiment). Une fois dans la cour, vous pourrez sortir par la grille que vous aurez ouverte, mais il est possible de récupérer des grenades. Ouvrez la grille donnant sur la



L'interrupteur et la grille correspondante.



Votre console tactique, enfin !!!

cour des **baraquements (G)**, et contournez-les par la droite pour atteindre l'entrée du **second entrepôt (H)**. Prenez les grenades et sortez du camp en empruntant le même chemin qu'à l'aller sinon gare aux soldats qui sortiront des baraquements.

LA CONSOLE TACTIQUE

Partez en direction de la **1re tour de garde (A)** pour récupérer le Dragunov puis montez sur la **seconde (F)** afin de dominer le second camp. Un **char** pourra patrouiller autour du 1er camp alors faites attention de ne pas tomber nez à nez avec lui ! Une fois au sommet de la tour, examinez les va-et-vient des soldats. Snipez le soldat sur la **tour de garde au centre du camp**, celui qui patrouille autour des **cuves de carburant** à gauche puis celui qui passe derrière l'entrepôt **de munitions (G)** à droite. Redescendez et dirigez-vous vers le **hangar à VBT (H)** à droite du camp. Un **échafaudage** vous permettra de monter sur le toit puis de vous laisser tomber à l'intérieur de l'enceinte sur le container à côté du bâtiment. Passez à l'arrière de l'**entrepôt de munitions** et crochetez la **serrure** pour ouvrir la porte. Neutralisez la **caméra de surveillance** et le garde près de l'échelle. Utilisez l'échelle et ouvrez la porte donnant sur la pièce principale. Abattez les deux gardes de l'entrepôt et récupérez votre **console tactique (19)** posée sur les caisses de munitions ainsi que le **désignateur laser** et les deux **Law 80** dans le compartiment à côté. Ressortez de ce bâtiment par le chemin que vous avez emprunté et étudiez votre carte : il vous reste maintenant trois objectifs (4, 5 et 6) mais pour le moment vous devez sortir de ce second camp.

Pour cela, longez le **hangar à VBT**, le **grand entrepôt (I)** à l'est du camp et détruisez la **caméra de surveillance** à l'angle sud-ouest de ce bâtiment. Crochetez la serrure du **petit entrepôt (J)** au sud et prenez le **Médipack** posé sur le bureau. Positionnez-vous sur le pas de la porte et snipez le garde encore présent dans la **tour de garde** au centre du camp. Dirigez-vous vers le **baraquement des gardes (K)** et contournez-le pour atteindre le **bunker** gardant la sortie du camp. Ouvrez la porte

L'explosion a alerté les gardes...

mais ne pénétrez pas à l'intérieur, préférez lancer une grenade à l'intérieur pour neutraliser le garde. Vous pouvez maintenant sortir du camp en repassant devant le **baraquement des gardes**, en resnipant le garde dans la **tour de garde** au centre du camp (ben oui, il réapparaît à chaque fois !) et en passant devant le **bunker** vide.

L'EXTRACTION

Consultez votre carte et dirigez-vous vers la **seconde tour de garde** au nord-est du **second camp** pour vous approcher de la **batterie de SAM (L)** positionnée au nord. Approchez-vous de l'arrière du véhicule, positionnez le **désignateur laser** puis montez rapidement sur la colline au sud-ouest pour attendre la **frappe aérienne**. Après la destruction des **SAM, trois soldats (20)** accourront jusqu'à l'arrière du véhicule. Attendez qu'ils se regroupent pour les sniper tranquillement.

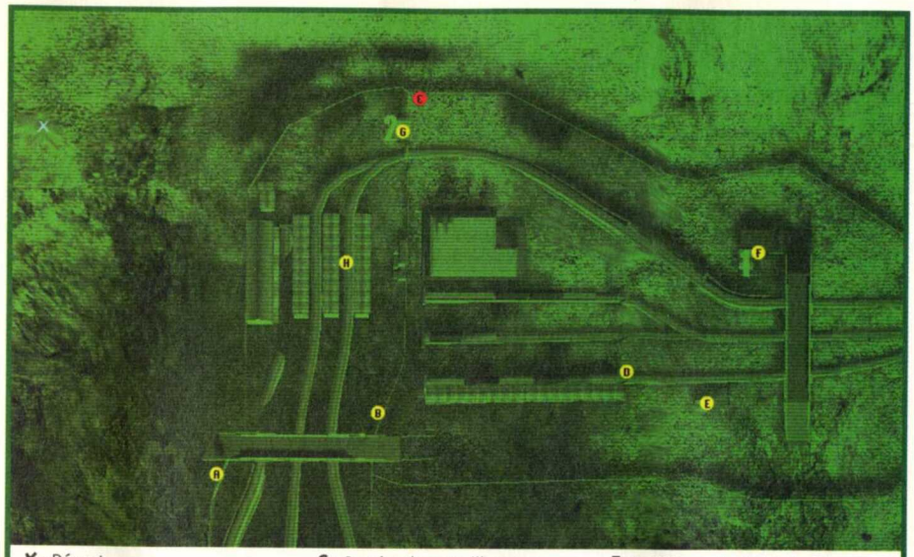
Partez au nord pour atteindre le **centre de communication (M)** et espionnez les gardes qui s'y trouvent. Neutralisez les deux gardes patrouillant puis crochetez la serrure du **dôme radar** afin de pénétrer à l'intérieur. Désactivez le **radar** en appuyant sur l'**interrupteur** au rez-de-chaussée puis ressortez du dôme. À droite en sortant vous apercevrez une **tour de garde (N)** sur la colline, snipez le garde puis sortez du **centre de communication**. Dirigez-vous vers l'ouest et montez dans l'**hélicoptère** qui viendra d'atterrir sur la **zone d'extraction (O)**.

MISSION 9

RÉSERVE DE MISSILES

À LA LOUPE

Lorsque vous pénétrerez dans l'enceinte de la base, un sniper commencera à jouer avec vos nerfs. Courez en sautant pour vous réfugier derrière les containers puis utilisez une grenade du M16 pour vous en débarrasser.



✕ : Départ
A : La 1re tour de garde
B : La seconde tour de garde
C : Caméra de surveillance
D : Le portique du sniper
E : Le bunker
F : Le bâtiment administratif
G : La dernière tour de garde
H : Le train

LE SYSTÈME DE SÉCURITÉ

Descendez de la tour de garde, munissez-vous de votre **M16** et longez la montagne en direction du sud. Lorsque vous serez assez près de la **1re tour de garde (A)** pour voir le garde au sommet, arrêtez-vous. Attendez qu'il commence à vous tourner le dos pour descendre de la montagne et le neutraliser. Engagez-vous sur le **pont** et surveillez la **seconde tour de garde (B)** grâce aux jumelles. Dès que le garde ne surveillera plus dans votre direction, traversez le **pont** et éliminez-le.

Un **garde** patrouillant à l'entrée de l'enceinte pourrait donner l'alerte, attendez qu'il soit à droite du **pont** pour le neutraliser (toujours au M16) et dirigez-vous vers les **containers**. Un sniper posté sur un **portique (D)** au bout de la voie ferrée commencera à vous tirer dessus, sautez en courant pour passer derrière les **containers** puis utilisez une **grenade de M16** pour le réduire au silence. Tout de suite après, foncez en direction de la voie ferrée pour abattre les deux gardes patrouillant sur le **quai**. Si vous n'êtes pas assez rapide, l'alerte sera donnée et un soldat utilisera une mitrailleuse lourde dans le **bunker (E)** à l'est. Mais comme vous serez assez rapide il vous suffira d'aller à l'arrière du camion près du **bunker** pour le neutraliser facilement !!!

Retournez près du **portique** où se trouvait le sniper mais ne montez pas tout de suite pour récupérer le **Dragunov**. Engagez-vous sur le **quai** pour prendre les **AK 47** des deux gardes et patientez près du **wagon-plat** car un garde patrouille autour de ce convoi. Neutralisez-le puis occupez-vous des deux soldats gardant le second convoi. Allez prendre leur armes et montez maintenant sur le **portique** du sniper pour récupérer son arme **(21)**. De cette position privilégiée, snipez les derniers gardes patrouillant entre le second et le troisième convoi.

Qu'est-ce qu'il faut pas faire pour un fusil de snipe...

Descendez du **portique** et allez au nord-est pour atteindre le **bâtiment administratif (F)**. Entrez à l'intérieur par la porte nord sans vous soucier des fenêtres. Une fois à l'intérieur vous allez devoir faire le ménage, éliminez les gardes et prenez leurs fusils à pompe. Dans l'avant-dernière pièce, piratez l'ordinateur pour désactiver le **système de surveillance**.

LA LIBÉRATION DE PRIBOÏ

Ressortez du bâtiment et dirigez-vous vers l'ouest. Vous apercevrez la **dernière tour de garde (G)**. Snipez les deux soldats au sommet de la tour puis détruisez la **caméra de surveillance (C)** surveillant la **grille d'entrée** du **secteur de haute sécurité**. Crochetez la **serrure** de la grille et dirigez-vous vers le **train (H)** qui vient d'entrer en gare. Crochetez la **serrure du dernier wagon** et écartez-vous tout de suite car un garde armé d'un fusil à pompe ouvrira tout de suite le feu ! Rouvrez la porte et neutralisez-le rapidement ainsi que celui qui sera caché derrière les caisses de munitions. Crochetez la serrure de la porte suivante puis celle du **wagon suivant**. Attention aux **fenêtres** car les gardes postés autour du train essayeront de vous abattre. Si vous êtes obligé de les neutraliser, pensez bien que d'autres gardes viendront prendre leur place rapidement donc n'essayez pas de sécuriser le périmètre à tout prix. Sinon vous allez passer la journée à éliminer des gardes sans finir la mission !!! Quoiqu'il en soit, nettoyez le wagon en détruisant les **fûts d'essence** puis passez dans le dernier wagon. Éliminez le **dernier soldat** au fusil à pompe car une balle perforante risquerait de tuer **Priboï** qui se cache derrière les caisses de munitions au fond du wagon. Parlez-lui pour terminer la mission.

MISSION 10

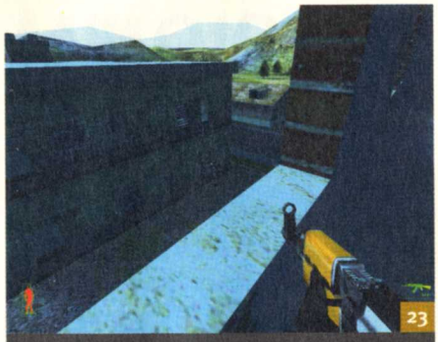
DÉFENDRE PRIBOÏ

À LA LOUPE

Dans le camp ne suivez pas Priboï, une fois dans l'enceinte passez sous les abris pour neutraliser les gardes !

Posez des mines pour neutraliser les soldats qui descendront du camion à l'ouest du village. Surveillez la porte ouest du bâtiment en ruine pour empêcher les soldats ennemis de pénétrer dans le dernier bâtiment.

Il est pas beau tonton Priboï ?



Le tir aux pigeons commence !!!

X : Départ
A : Le 1er point de rendez-vous
B : Le petit entrepôt
C : Le bâtiment administratif
D : La guérite
E : La position pour les mines
F : Le second point de rendez-vous
G : Gardes
H : Le dernier bâtiment
I : Le bâtiment en ruines
→ (bleu) : Déplacements de votre personnage
→ (rose) : Déplacements de Priboï

LE CAMP

Priboï va suivre un parcours bien précis pour nettoyer le camp de ses gardes. Vous ne devez pas suivre le même car sinon vous risquez de vous manger toutes les bastos ou **Priboï** risque de mourir. Voici la marche à suivre : dès le début, partez en direction du nord-ouest pour aller vers la grille d'entrée. Sur le chemin, vous apercevrez un **1er garde** courir vers le portail. Éliminez-le, pénétrez dans l'enceinte du camp puis ramassez son **Uzi**. Sautez au dessus du muret à l'ouest et neutralisez le **second garde** sous les deux abris au centre du camp. Alerté par le bruit, un **troisième garde** apparaîtra à l'ouest, abattez-le puis dirigez-vous vers l'ouest. Vous verrez le **quatrième garde** sur le quai à l'ouest du camp, ne lui laissez aucune chance puis longez le quai en direction du sud. Neutralisez le **cinquième garde** qui se cache dans le garage au sud-ouest du camp au **M16** puis le **sixième garde** placé au bout du quai. Récupérez les armes de vos ennemis puis retrouvez **Priboï** sous l'abri le plus au nord **(A)**.

Votre encombrant paquet **(22)** vous dira qu'il attendra à cet endroit le temps que vous inspectiez les entrepôts au nord du camp. Neutralisez le **septième garde** devant l'**entrepôt** de droite **(B)** puis pénétrez à l'intérieur. Éliminez le soldat gardant les caisses de munitions, prenez les **mines** posées au sol puis ressortez. Partez en direction de l'ouest pour pénétrer dans le **bâtiment administratif (C)** au nord-ouest du camp. Dans la seconde pièce vous tomberez sur trois soldats armés de **AK 47**. Neutralisez-les un à un puis ressortez. Dirigez-vous vers le sud-ouest pour apercevoir une **petite guérite (D)**, à l'intérieur vous trouverez l'**interrupteur** ouvrant la grille pour sortir du camp par l'ouest. Partez tout de suite en direction du **village** sans attendre **Priboï**, vous le retrouverez plus tard.

LE VILLAGE

Traversez tout le **village** pour atteindre **trois maisons roses avec des soubassements bleus**, placez vos **mines** devant l'entrée de la maison la plus à gauche **(E)** puis retournez dans la rue principale. Pénétrez dans l'**avant-dernière maison à gauche (F)** pour retrouver **Priboï** dans la dernière salle au rez-de-chaussée. À partir de ce moment, les deux extrémités de la rue sont bloquées par des troupes ennemies. Placez-vous à l'entrée de la maison et attirez les **soldats** situés sur votre droite (et seulement ceux-là). Reculez au fond du couloir et munissez-vous de votre **M16**. Dès que les soldats apparaîtront il faudra lancer une **grenade de M16** dans le couloir, s'il y a des survivants éliminez-les seulement en utilisant des balles. Retournez à l'entrée de la maison et attirez les **soldats** situés à gauche. Reculez de nouveau au fond du couloir et utilisez encore une **grenade de M16** pour les neutraliser. Dès qu'il n'y aura plus de menace, **Priboï** sortira dans la rue, suivez-le jusqu'au **dernier bâtiment (H)** à droite dans la rue principale.

Laissez-le monter l'escalier pour atteindre le 1er étage, mais vous, postez-vous dans l'**encadrement de la porte au rez-de-chaussée**. Orientez-vous vers le sud-est pour apercevoir la **porte (I)** du bâtiment en ruines. Munissez-vous de l'AK 47 et attendez. Si vous entendez une déflagration, cela signifie que vos **mines** auront explosé en détruisant les **soldats** sortant du camion qui se sera mis en position juste sur les mines ! **Trois soldats** armés de **AK 47** vont sortir par la porte que vous surveillez, abattez-les un à un et allez récupérer leurs armes. Entrez dans le **bâtiment** où se trouve **Priboï** et grimpez jusqu'au **deuxième étage**. Mettez-vous en position devant la première fenêtre à gauche pour surveiller de nouveau la **porte du bâtiment en ruines (23)** et éliminez les **trois soldats** qui en sortiront. Si vous les manquez, attendez-les en haut de l'escalier pour ne leur laisser aucune chance... Prenez ensuite les deux **LAW 80** posés au sol de la pièce principale et montez sur le **toit**. Regardez vers l'est pour apercevoir un **char** !!! Utilisez le **LAW 80** pour le détruire puis munissez-vous rapidement de votre **AK 47**. **Trois autres soldats** vont monter sur le **toit** pour vous tuer, placez-vous en haut de l'escalier et attendez-les. Une fois débarrassé de ces gêneurs, attendez que **Priboï** vous rejoigne pour monter dans l'**hélicoptère de secours** qui se posera sur le **toit**.

MISSION 11

LE NID DE L'AIGLE I

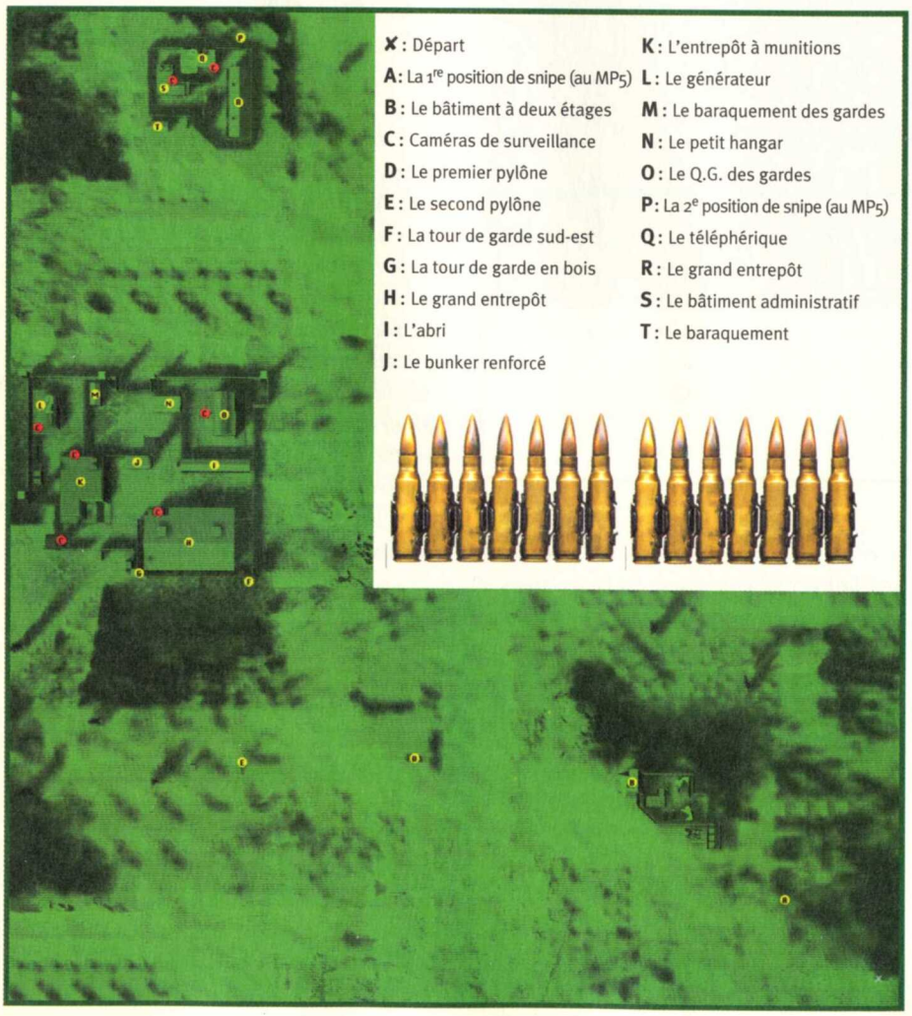
À LA LOUPE

Vous n'êtes pas obligé de liquider tous les gardes du 1er camp avant de passer au second. Snipez la majorité des gardes du second camp à partir du second pylône.
Faites le tour du 3e camp pour neutraliser les gardes.

LE 1er CAMP

Descendez de la montagne en direction du **1er camp**. À mi-chemin **(A)**, utilisez votre **MP5** pour neutraliser le garde au **sommet du château d'eau**. En partant en direction du château d'eau vous apercevrez un **garde** patrouillant au sud-ouest du camp. Attendez qu'il vous tourne le dos pour lui sauter dessus puis longez le **mur d'enceinte**. Descendez le **garde** à la fenêtre du **1er étage** du **bâtiment à deux étages (B)** puis continuez à contourner le camp. À l'angle nord-ouest, regardez votre carte pour visualiser la position de chaque garde puis, dès qu'il aura le dos tourné, abattez le **garde** patrouillant le long du mur nord. Le bruit attirera les **deux soldats** postés au rez-de-chaussée du bâtiment à deux étages, neutralisez-les puis glissez-vous dans la brèche pour pénétrer dans le bâtiment.

Prenez les **grenades**, le **fusil à pompe** et les **munitions** posés sur les caisses, puis approchez-vous de la porte à l'est pour attirer **deux gardes** patrouillant à proximité du **bâtiment** ainsi que celui patrouillant dans tout le camp. Montez quelques marches de l'**escalier** et neutralisez un **premier garde** vers le sud-ouest. Retournez-vous et regardez en direction du nord-est à travers le plafond pour apercevoir un **second garde**. Celui-ci éliminé,



Enfin une arme intéressante !

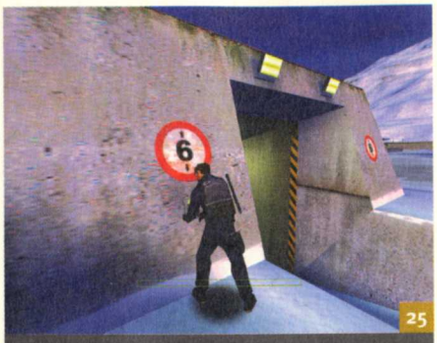
montez l'escalier à reculons pour abattre le **troisième soldat** présent dans le coin nord-est de la pièce. Vous aurez maintenant deux solutions : soit vous neutralisez les **cinq derniers gardes** du camp afin de récupérer des munitions pour votre **AK 47**, soit vous préférez vous éloigner le plus vite possible de ce camp. Dans ce cas, sautez sur les **caisses entassées** contre le mur nord pour atteindre le toit et dirigez-vous vers l'ouest. Vous apercevrez le **fusil de snipe (24)** posé sur la **cheminée**.

Une fois en possession du **Dragunov**, visez en direction de l'est. Snipez le **garde** au sommet du **premier pylône (D)** puis celui au pied du **second pylône (E)**. Vous pouvez maintenant vous accrocher au **câble** afin de glisser jusqu'au **premier pylône**. Ne vous attardez pas à éliminer le **garde** au pied de ce pylône car il ne possède rien de spécial, préférez glisser jusqu'au **second pylône** pour entamer la seconde partie de la mission.

LE GÉNÉRATEUR

Au sommet du **second pylône**, vous aurez une excellente position de tir, munissez-vous du **Dragunov** et snipez un à un les **soldats de chaque tour de garde**, excepté celui dans la **tour** au centre du **camp n° 2**. Il ne vous restera plus aucune balle pour le **Dragunov** après cet exercice mais ce n'est pas grave car vous n'en aurez plus besoin pour la suite des événements. Descendez du **second pylône** puis avancez vers le **camp n° 2**. Dirigez-vous vers la **tour de garde sud-est (F)**, ouvrez la porte et utilisez l'**échelle** pour monter au sommet. Sortez sur le chemin de ronde et utilisez la seconde échelle pour descendre à l'intérieur de l'enceinte. Tournez-vous vers l'ouest pour apercevoir une **tour de garde en bois (G)**, vous allez devoir monter à son sommet puis, en vous tournant vers le nord-est, vous allez effectuer un saut pour atterrir sur le **toit du grand entrepôt (H)**. Munissez-vous de votre **MP5**, approchez-vous du bord nord du toit pour neutraliser le garde patrouillant devant l'**abri (I)** et celui sur le chemin de ronde de la **tour de garde au centre du camp**.

Approchez-vous maintenant de l'angle nord-ouest du toit et détruisez la **caméra de surveillance (C)**.



Un spécialiste en plein travail...

Oooh, la belle cabine de téléphérique...

MISSION 12

LE NID DE L'AIGLE II

À LA LOUPE

Surtout, prenez votre temps !!! En étant patient lors de cette mission vous économiserez des balles de Dragunov et de l'énergie, donc restez cool...

Ne vous frottez pas à tous les gardes, évitez-les si vous le pouvez.

Les armes les plus utilisées pour cette mission sont le couteau et le fusil de snipe.

Neutralisez les **deux soldats** dans le **bunker renforcé (J)** ainsi que les **deux gardes** patrouillant autour de l'**entrepôt à munitions (K)**. Descendez du toit pour accéder à la cour et dirigez-vous à l'entrée de l'**entrepôt à munitions**. Entrez dans la salle de commande au sud de ce bâtiment afin de pirater l'**ordinateur** contrôlant les caméras de surveillance. Ressortez, crochetez le **digicode (25)** donnant accès au dépôt de munitions et pénétrez à l'intérieur. Prenez les **grenades**, le **M16** et ses **munitions,** puis sortez de ce dépôt en empruntant la porte ouest, l'échelle et enfin la seconde porte.

En sortant de l'**entrepôt à munitions,** partez vers le nord, détruisez la **caméra de surveillance** posée sur le mur nord du **dépôt de munitions** ainsi que celle à l'angle nord-ouest du **bâtiment du générateur (L)**. Neutralisez le garde qui fait sa ronde autour de ce bâtiment puis pénétrez à l'intérieur. Utilisez l'**échelle** au fond de la salle pour accéder au **tableau de commande du générateur**, activez-le puis ressortez. Quoi que que vous fassiez, trois soldats sortiront du **baraquement des gardes (M)** lorsque vous ouvrirez la grille à l'est, éliminez-les puis continuez vers l'est en direction du **petit hangar (N)**.

Munissez-vous de votre **MP5** et snipez (je sais c'est pas facile...) la **caméra de surveillance** que vous apercevrez sur le **Q.G. des gardes (O)** ainsi que le **garde** présent juste à côté. Attendez que le **soldat** patrouillant autour du **Q.G.** se soit éloigné puis ouvrez la grille menant à la dernière partie du camp. Neutralisez ce **soldat** puis entrez dans le **Q.G. des gardes** en faisant très attention car **trois bérets rouges** vont vous bondir dessus ! Utilisez l'ascenseur pour atteindre le 1er étage, neutralisez le soldat sur la terrasse est puis ressortez du Q.G. pour sortir du camp par la grille nord-est.

LE TÉLÉPHÉRIQUE

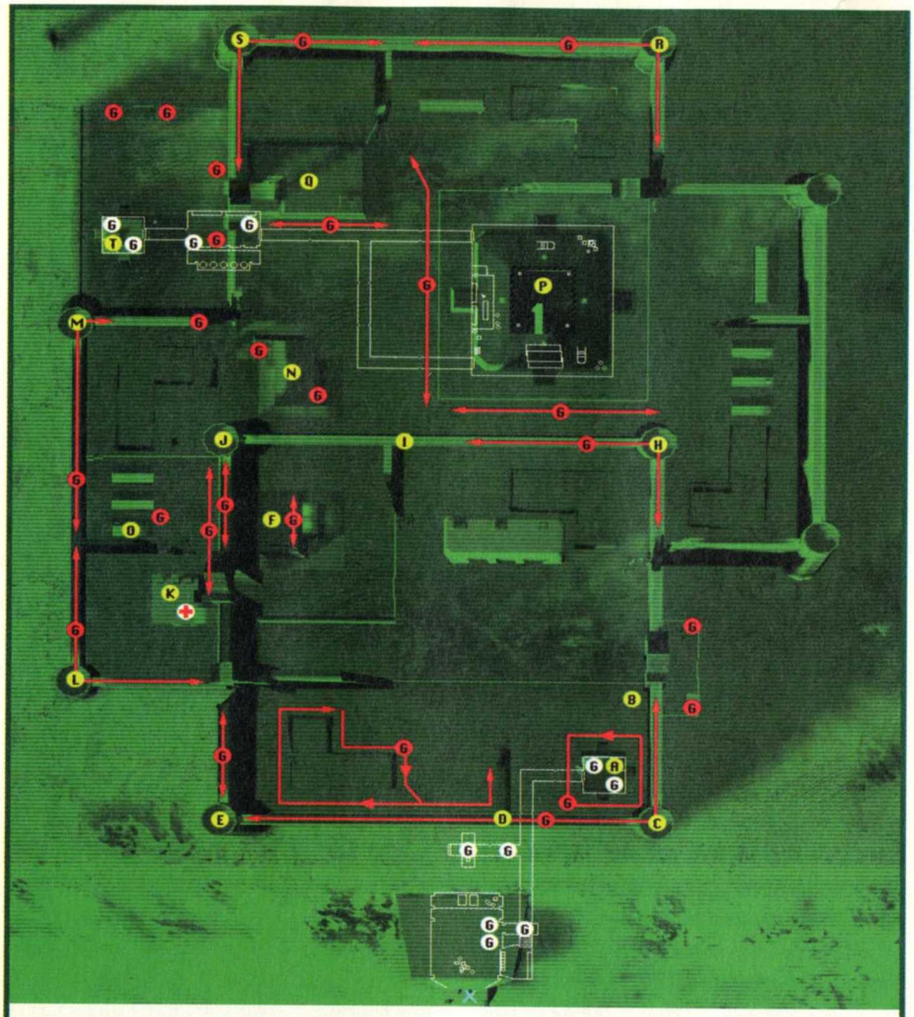
Partez en direction du nord pour apercevoir la 3e partie de la mission. Contournez le nouveau camp par l'est pour vous retrouver au **nord-est du camp (P)**. Neutralisez la **caméra de surveillance** située à l'angle sud-est du **bâtiment du téléphérique (Q)**, le **soldat** patrouillant devant le **grand entrepôt (R)** ainsi que celui autour des containers au centre du camp. Continuez à contourner le camp pour neutraliser le **soldat** patrouillant devant le **bâtiment administratif (S)** puis postez-vous à l'angle sud-est du **baraquement (T)** au sud-est du camp. Éliminez le **garde** dans le **poste de garde** et neutralisez les **trois bérets rouges** qui sortiront du **baraquement**. Prenez les cartouches de fusil dans le **baraquement** puis utilisez l'**interrupteur** du **poste de garde** pour ouvrir la grille du camp.

Pénétrez dans le camp et prenez à gauche afin d'entrer dans le **bâtiment administratif**. Traversez toutes les salles, piratez l'**ordinateur** dans la dernière salle pour désactiver la **dernière caméra de surveillance** puis sortez par le nord. Éliminez le dernier **garde** dans la cour puis crochetez la **serrure** du **bâtiment du téléphérique**. Vous voici au bout de vos peines (enfin presque !), il ne reste plus qu'à activer le **panneau de commande** au fond de la pièce puis à sauter dans la **cabine du téléphérique (26)** pour poursuivre votre aventure.

LES DEUX PREMIÈRES COURS

Dès le début, munissez-vous du **Dragunov** et sortez de la **cabine**. Longez le mur de droite pour vous mettre en position de tir. Si vous êtes bien placé, **une seule balle** suffira à neutraliser les **deux gardes** au fond de la salle. Récupérez leur armes puis éliminez le **soldat** posté dans le couloir à l'est. Prenez son arme, ouvrez le **sas** au nord et courez en longeant le mur de gauche. Un **soldat** apparaîtra à l'**intersection** au milieu du couloir, débarrassez-vous de lui puis continuez vers le nord sans vous soucier du **second soldat** dans le couloir ouest. Tout au bout du couloir, vous arriverez devant un **second sas**, ouvrez-le puis reculez prestement car les **deux soldats** postés dans la salle suivante seraient ravis de faire un carton sur vous. Neutralisez celui de droite puis celui de gauche, appelez l'**ascenseur** en appuyant sur l'**interrupteur**, ramassez les armes puis utilisez l'**ascenseur** pour atteindre le **petit bunker (A)**. Éliminez le **soldat** posté à gauche puis regardez votre carte pour surveiller le **garde** patrouillant autour de cette fortification. Dès qu'il aura le dos tourné, passez dans la cour, sautez-lui dessus par derrière puis allez dans le coin nord-est de la cour **(B)**. Snipez le **garde** patrouillant autour des **ruines** à l'ouest de la cour puis entrez dans la **tour sud-est (C)** pour atteindre le **chemin de ronde** grâce à l'**échelle**.

Postez-vous à gauche de la **sortie ouest** et attendez que le **garde** entre par cette ouverture pour lui tailler une jolie boutonnière. Ramassez son



✘ : Départ
A : Le petit bunker
B : La position de snipe n° 1
C : La tour sud-est
D : La position d'attente n° 1
E : La tour sud
F : Le bâtiment pénitentiaire
G : Les gardes à l'extérieur
H : La tour est
I : La position de snipe n° 2
J : La tour centrale
K : Le bâtiment administratif
L : La tour sud-ouest
M : La tour ouest
N : Le Q.G. des gardes
O : Le Dragunov
P : Le Q.G. de Ekk
Q : L'entrepôt à munitions
R : La tour nord-est
S : La tour nord
T : L'entrée du bunker de Ekk
✚ : Médipack
▮ (blanc) : Souterrains
→ (rouge) : Déplacements des gardes

arme et engagez-vous sur le **chemin de ronde** en direction de l'ouest. Arrêtez-vous au niveau du **petit mur à droite (D)** et surveillez le déplacement du **garde** situé à l'ouest. Dès qu'il repartira en direction du nord, courez en direction de l'ouest, traversez la **tour sud (E)** puis remontez vers le nord pour surprendre le garde. De cet emplacement utilisez votre Dragunov pour sniper le **garde** sur le toit du **bâtiment pénitentiaire (F)** au nord-nord-est. Retournez à la tour sud et utilisez les deux échelles pour redescendre dans la cour. Allez récupérer le **Minimi** du garde qui patrouillait autour des **ruines** de cette cour, puis pénétrez dans la cour au nord. Il reste encore le soldat qui surveille cette seconde cour, surveillez leur déplacement sur les chemins de ronde puis traversez la cour vers la **tour est (H)**, celle à droite du **hangar VBT**. Une fois à son sommet, attendez que le garde qui la traverse régulièrement fasse son apparition et neutralisez-le. Engagez-vous sur le **chemin de ronde** en direction de l'ouest et stoppez votre progression juste avant le **petit muret à gauche (I)**. Munissez-vous de votre fusil de snipe et éliminez le **garde** placé à l'**ouest-nord-ouest**. Il sera à environ 100 mètres au bout d'un **chemin de ronde (27)**. Regardez ensuite la progression du **soldat** à l'ouest et attendez qu'il reparte vers le sud pour pénétrer dans la **tour centrale (J)**. Attendez au sommet de cette tour que le soldat vous tourne le dos pour lui planter un couteau dans le dos. Utilisez l'échelle à l'intérieur de la tour pour descendre au niveau du bâtiment pénitentiaire, longez-le pour atteindre l'entrée de la 3e cour.

Sniper ce garde est essentiel à votre survie.

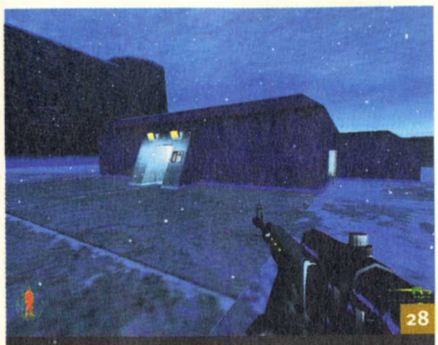
LES COURS 3 ET 4, ET LE BUNKER DE EKK

Avant de pénétrer dans la **troisième cour,** vous devez surveiller les déplacements du **garde** dans la cour ainsi que ceux des **deux gardes** sur les **chemins de ronde à l'ouest et au sud** ! Lorsqu'ils auront tous le dos tourné, courez vers le **bâtiment administratif (K)** au sud-ouest et pénétrez à l'intérieur. Traversez toutes les salles (en prenant le **Médipack** sur l'un des bureaux) et avant de ressortir par la **porte ouest,** examinez une nouvelle fois les déplacements des **gardes** sur les chemins de ronde. Lorsque la voie sera libre, courez jusqu'à la **tour sud-ouest (L)**. Utilisez l'échelle pour monter en direction du sommet de la **tour** puis attendez que le **garde** la traverse pour lui faire goûter la lame de votre couteau. Sans vous faire repérer, espionnez le déplacement du **garde sur le chemin de ronde au nord**. Dès qu'il se déplacera vers le nord, suivez-le et plantez-lui un couteau dans le dos afin d'atteindre la **tour ouest (M)**. De cet endroit, snipez le **soldat** sur la terrasse du **Q.G. des gardes (N)** à l'est puis utilisez les deux échelles à l'intérieur de la tour pour descendre dans la **4e cour**. Partez au sud en longeant le mur d'enceinte pour atteindre la **grille** menant à la **3e cour**. Appuyez sur l'**interrupteur** pour ouvrir la grille et longez les **baraquements** pour surprendre les **deux gardes**. Pénétrez dans le **baraquement le plus au sud (O)** pour trouver un **Dragunov** dans la salle du fond, ressortez puis dirigez-vous vers le **Q.G. des gardes**.

Une fois dans le **Q.G.,** utilisez l'**ascenseur** pour atteindre le **1er étage**. Ouvrez la porte est et neutralisez le **garde** posté sur cette terrasse. De cette position vous allez pouvoir sniper **trois gardes** : les deux patrouillant au sud et à l'ouest du **Q.G. de Ekk (P)** et celui au sud de l'**entrepôt à munitions (Q)** au nord de la **4e cour**. Positionnez-vous à l'angle sud-est de cette terrasse et regardez vers le nord, en utilisant le **Dragunov** et, en étant patient, vous pourrez sniper les **deux gardes** sur le **chemin de ronde**. Ressortez du **Q.G. des gardes** et dirigez-vous vers la **tour nord-est (R)** en passant devant le **petit entrepôt** au nord de **la 4e cour**.

MISSION 13

INFILTRATION



Enfin l'entrée du bunker de Ekk !

Montez au sommet de la tour grâce aux deux échelles puis engagez-vous sur le **chemin de ronde** en direction de l'ouest. Arrivé à la **tour nord (S)**, descendez grâce à l'échelle pour atteindre l'**entrepôt à munitions**.

Pénétrez à l'intérieur par la **porte** (située au nord du bâtiment) en éliminant le **garde** posté juste derrière. Utilisez l'**échelle** au bout du couloir puis ouvrez la **porte** de la pièce suivante. Neutralisez le **garde** posté juste derrière ainsi que son **acolyte** caché derrière le dernier camion. Sortez de cet **entrepôt** par la **rampe à l'ouest** pour arriver à l'**entrée de la dernière cour**. N'hésitez pas à utilisez le **Dragunov** pour neutralisez les **soldats au sommet des deux tours de garde au nord** ainsi que les **deux gardes** postés de chaque côté de l'entrée où vous serez. Vous pouvez maintenant accéder à l'**entrée du bunker de Ekk (T) (28)** situé au centre de la cour.

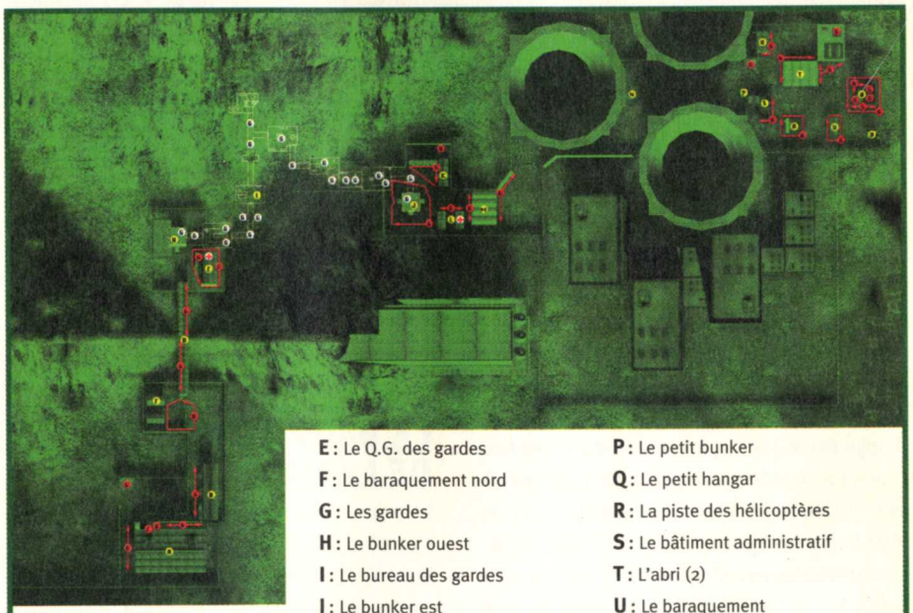
Utilisez l'**ascenseur** et tout de suite après, éliminez les **deux gardes** qui vous attendront. Ouvrez la **porte est** et engagez-vous dans le couloir. Neutralisez les **deux soldats** présents dans la salle suivante : un au fond à gauche et l'autre à droite près de la porte. Ouvrez le **sas** à l'est et engagez-vous dans le couloir suivant. À l'**intersection,** continuez tout droit ou allez à droite, comme vous voulez, pour atteindre le **bunker de Ekk**. Utilisez l'**échelle** pour monter dans la **salle de commande** et approchez-vous de l'**ogive**. Une discussion avec Anya s'engagera puis la cinématique de fin de mission commencera.

À LA LOUPE

Pensez à garder un maximum de balles de Dragunov pour la partie est de la base. Plus vous en aurez, plus il vous sera facile de vous débarrasser des soldats ennemis.

cachés dans le renfoncement du **grand entrepôt sud**. Descendez de votre perchoir, ramassez les armes des soldats puis observez les déplacements du **garde** patrouillant à l'ouest du **grand entrepôt est (B)**. Dès qu'il partira vers le nord, entrez dans ce bâtiment puis prenez les **grenades** et les **grenades de M16**. Attendez qu'il passe devant la porte pour le neutraliser au couteau.

Dirigez-vous maintenant vers le nord en longeant le mur d'enceinte à gauche. Un **soldat** passera devant vous. Il garde l'accès du **couloir (D)** menant au **Q.G. des gardes (E)**. Éliminez-le sans vous faire repérer par les deux soldats gardant le couloir et pénétrez dans le **baraquement nord (F)** à côté du couloir afin de récupérer des **munitions de M16**. Surtout n'allez pas au fond des **baraquements** car vous tomberiez sur des soldats !!! Observez le va et vient des **deux soldats** dans le **couloir** et snipez-les dès que possible. Maintenant que le **couloir** est « nettoyé », pos-



X : Départ
A : Le grand entrepôt sud
B : Le grand entrepôt est
C : Caméra de surveillance
D : Le couloir
E : Le Q.G. des gardes
F : Le baraquement nord
G : Les gardes
H : Le bunker ouest
I : Le bureau des gardes
J : Le bunker est
K : Le petit entrepôt est
L : Les baraquements
M : L'abri (1)
N : La positionne de snipe
O : Le centre de communication
P : Le petit bunker
Q : Le petit hangar
R : La piste des hélicoptères
S : Le bâtiment administratif
T : L'abri (2)
U : Le baraquement
V : La tour radar
✚ : Médipacks
▮ (blanc) : Souterrains
→ (rouge) : Déplacements des gardes

LA PARTIE OUEST DE LA BASE

Décalez-vous légèrement à droite puis snipez le **garde** patrouillant sur la **tour de garde** à l'entrée du camp et celui qui longe le côté ouest du **grand entrepôt sud (A)** au sud-est. Pénétrez dans l'enceinte du camp et attendez que le soldat patrouillant au nord du **grand entrepôt sud** soit le plus à l'est possible pour le sniper. Allez ramasser l'**AK 47** au sommet de la **tour de garde** puis snipez la **caméra de surveillance (C)** et le **garde** tez-vous en son centre et observez les déplacements des **deux soldats** gardant le **Q.G. des gardes**. Dès que les deux vous tourneront le dos, avancez pour ne pas être gêné par le grillage et snipez le premier. Positionnez-vous ensuite à l'est du **bunker ouest (H)** pour attendre le **second garde**. Dès que vous le pourrez, neutralisez-le au couteau. Entrez dans le **Q.G. des gardes**, prenez le **Médipack** posé sur la table basse dans le hall puis ressortez. Contournez le **bunker** par l'ouest et pénétrez à l'intérieur par la porte est pour utiliser l'**ascenseur**.

LES SOUTERRAINS ET LA PARTIE CENTRALE

Dès votre sortie de l'ascenseur, vous aurez affaire à un **soldat** quelque peu énervé, neutralisez-le mais ne restez pas en face de la **porte est** car, alerté par le bruit, un autre **soldat** pourrait lui porter secours. Rechargez votre arme (je vous conseille le **M16**, vous allez vite comprendre pourquoi...) puis ouvrez la **porte est**. Éliminez le **soldat** présent dans le couloir (si ce n'est pas déjà fait) puis ouvrez la **porte** au bout du couloir. Dès que la porte sera ouverte, balancez une **grenade de M16** au fond de la pièce pour neutraliser les **deux gardes** patrouillant dans la salle. S'ils ne meurent pas avec la déflagration, ils se dirigeront au fond de la salle et il sera alors facile de les éliminer. Le **soldat** du **couloir** suivant risque de passer la **porte est**, éliminez-le dès son entrée puis descendez, passez la **porte est**. Neutralisez le **soldat** dans le couloir s'il n'a pas été alerté par l'explosion et suivez le couloir vers l'est puis vers le nord. À mi-chemin vous apercevrez un renfoncement de chaque côté du couloir (29), lancez une **grenade** pour éliminer les **deux gardes** prêts à vous sauter dessus, prenez leurs armes puis passez la **porte nord**.

Vous voici dans un **bureau (I)**, prenez le **Jackhammer** ainsi que **ses munitions**, pensez à recharger vos armes puis passez la **porte nord**. Munissez-vous de votre **Dragunov** puis snipez les **deux soldats** patrouillant dans le long couloir. Engagez-vous dans le couloir et prenez à droite en direction de l'est à l'**intersection** (la salle au nord ne contient rien d'intéressant). Ouvrez la **porte** au bout du couloir pour atteindre une **salle munie d'ordinateurs**, liquidez le seul **garde** présent dans la pièce puis sortez par la porte dans le **coin sud-est**. Éliminez le **soldat** dans le **couloir** suivant et allez jusqu'à bout de celui-ci. Munissez-vous du **Jackhammer** puis ouvrez la porte. Dans la salle suivante, vous aurez affaire à **deux gardes** mais comme vous allez faire beaucoup de bruit, **deux autres soldats** feront leur apparition même si cela prend quelques secondes... Passez dans la **salle** suivante (qui devra être vide de tout ennemi) grâce à la porte située dans le coin sud-est puis ouvrez la **porte est**. Dès que les **deux soldats** vous auront repéré, décalez-vous pour ne pas rester dans l'**encadrement de la porte** et attendez qu'ils viennent à vous. Éliminez-les, traversez la **salle aux deux rampes** et ouvrez la **porte est**. Neutralisez le **garde** patrouillant dans le **couloir** suivant, suivez le **couloir** vers l'est puis vers le sud et ouvrez la porte tout au bout. Abattez le **soldat** gardant l'**ascenseur**, appuyez sur le bouton, prenez l'arme du **soldat** puis montez dans l'**ascenseur**. Il est temps de remonter à la surface, appuyez sur le **bouton**, rechargez vos armes puis sortez de l'ascenseur pour atteindre le **bunker est (J)**.

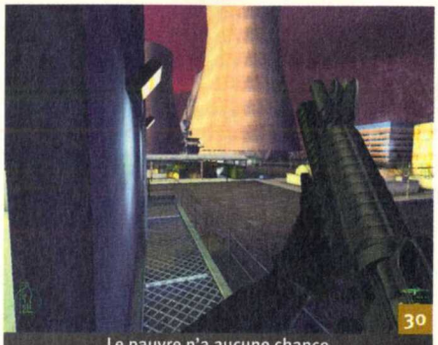
Rien de tel qu'une grenade pour débusquer vos ennemis!

Restez dans le **bunker** et utilisez votre **console tactique** pour espionner les déplacements des **soldats ennemis** dans cette partie de la base. Le moment venu, engagez-vous dans le **couloir nord** mais ne sortez pas complètement, neutralisez le **soldat** gardant les **entrepôts au nord** puis celui tournant autour du **bunker**. Sortez un peu plus et snipez le **garde** au sommet de la **tour de garde** au nord-est de votre position. Consultez de nouveau votre carte et dès que vous le pourrez, foncez en direction du **petit entrepôt est (K)**, ouvrez la porte et pénétrez à l'intérieur. Récupérez les **grenades** et les **Flashbangs** posés sur les caisses puis espionnez encore une fois les gardes. Dès que les **deux gardes** au nord des **baraquements (L)** auront le dos tourné, sortez de l'**entrepôt** et neutralisez-les. Entrez dans le **baraquement de droite**, prenez le **Médipack**, ressortez et neutralisez le **garde** patrouillant à l'est de l'**abri (M)**. Poursuivez votre chemin en direction du nord-est pour apercevoir au loin la partie est de la base.

LA PARTIE EST DE LA BASE

Commencez par vous positionnez face à l'entrée à gauche de la **cheminée ouest (N)**, à cet emplacement vous apercevrez une grande partie des gardes que vous devrez encore neutraliser. Munissez-vous de votre **Dragunov** et « shootez » tous les gardes sur les hauteurs : celui patrouillant sur la **tour de garde à l'entrée**, celui sur le **réservoir d'essence** au nord-est et les deux patrouillant sur le **toit du centre de communication (O)**. Gardez au moins une balle de sniper pour le soldat retranché à l'intérieur du **petit bunker (P)** situé à l'entrée de la base. Vous n'aurez peut-être plus de balle pour le **Dragunov**, nous allons donc passer à l'assaut...

Lors de l'approche, vous aurez à vous méfier du **soldat** patrouillant autour du **petit hangar (Q)** au nord, celui gardant le **bâtiment administratif (S)** mais aussi de celui tournant autour de la **piste des hélicoptères (R)**. Dès qu'ils ne vous auront plus dans leur ligne de mire (consultez pour cela votre console tactique), courez vers l'**entrée de la base**.



Le pauvre n'a aucune chance contre un lance-grenades.

Ne rentrez pas tout de suite (ce serait du suicide !!!), positionnez-vous à l'angle sud-ouest du **bâtiment administratif** et attendez que le **soldat** qui le garde vienne à vous pour le réduire au silence. Neutralisez ensuite celui qui tourne autour de la **piste des hélicoptères**. Positionnez-vous maintenant à l'angle nord-ouest du **petit bunker** pour éliminer le **soldat** gardant le **petit hangar** au nord de la base et celui faisant sa ronde à l'ouest de l'**abri (T)** au centre du camp.

Il ne vous reste plus que **sept gardes** à éliminer pour remplir votre mission. Entrez dans la base, pénétrez dans le **petit bunker** et récupérez la **mitrailleuse** maintenant au sol. Ressortez et longez le **bâtiment administratif** afin d'y pénétrer par la **porte est**, en faisant attention au **garde** patrouillant autour du **baraquement (U)** au sud du camp. Traversez les salles, récupérez les **double-Uzis** puis sortez par la **porte sud**. Attendez que le **garde du baraquement** vous ait tourné le dos pour courir en direction du **baraquement** en contournant la **piste des hélicoptères** par le sud. Attendez votre homme à l'arrière du **bâtiment** et neutralisez-le.

Espionnez de nouveau les déplacements des **soldats** situés autour ou sur le **centre de communication** et attendez le moment pour vous précipiter au pied de la **tour radar (V)** au sud-est du camp. De cet endroit, vous allez pouvoir neutraliser le **garde** tournant autour du **bâtiment** et celui qui fait des allers et retours au sud du **bâtiment**. Utilisez ensuite votre **lance-grenades (M16)** pour détruire d'un seul coup le **soldat** à l'angle sud-ouest du **centre de communication** et celui patrouillant sur la passerelle du 1er étage. Approchez-vous du **bâtiment** en faisant attention à la **meurtrière à l'entrée**. Dès que vous serez entré, ouvrez la première porte à gauche et abattez le **soldat** présent dans la pièce. Poursuivez votre chemin et montez au **1er étage**. Dans la **salle principale** ouvrez la **porte nord** pour apercevoir le **dernier soldat (30)** patrouillant à l'est de l'**abri**. Utilisez le **Dragunov** ou le **lance-grenades** pour éliminer cet ennemi et dirigez-vous vers votre dernière mission...

MISSION 14

LA BOMBE

À LA LOUPE

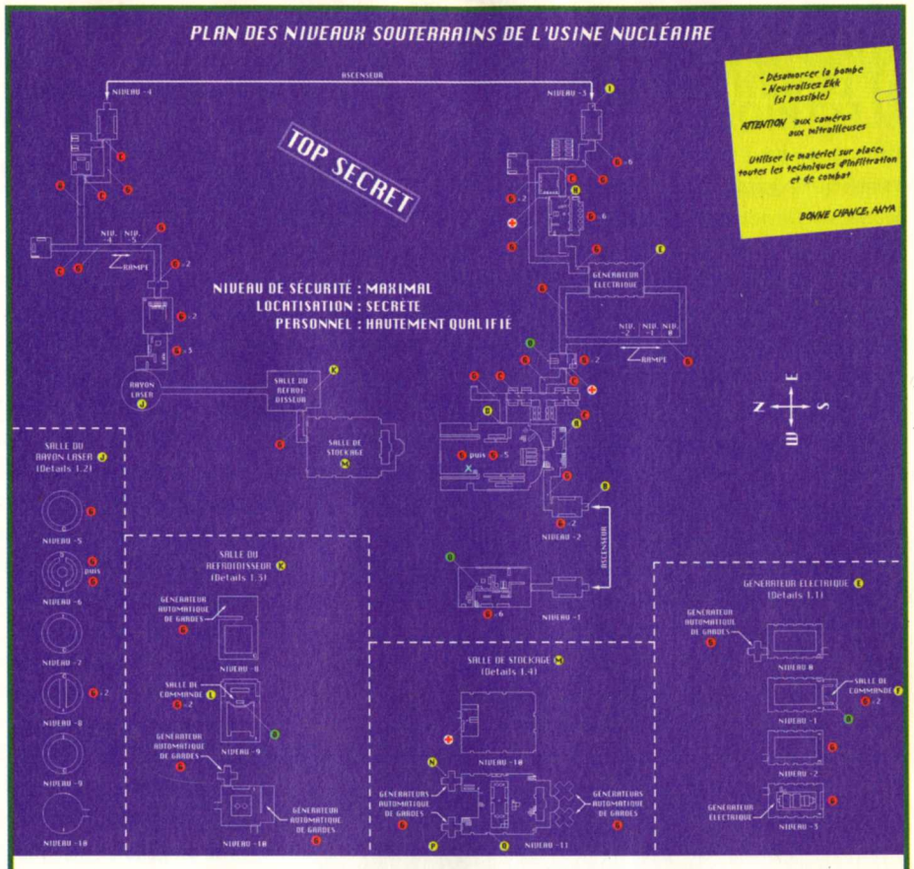
Prenez votre temps ! Plus vous resterez calme et plus vous progresserez dans cette dernière mission.

Utilisez souvent la fonction « Jeter un coup d'œil » (pavé numérique 1 et ← ou →) pour espionner vos adversaires sans vous faire repérer.

Vous devez entrer dans la dernière salle avec 128 balles de AK 47, 32 cartouches pour le Jackhammer, au moins une ou deux balles de Dragunov et un maximum de points de vie pour espérer neutraliser Ekk et sa bande de terroristes.

L'ENTREPÔT ET LA SALLE DE CONTRÔLE

Dès le début de la mission, tournez-vous à droite, reculez d'un pas puis munissez-vous de votre **Dragunov**. Regardez vers le haut de l'**entrepôt** pour apercevoir un chemin de ronde métallique, attendez que le **garde** fasse son apparition et snipez-le. Contournez la caisse devant vous et foncez en direction des **containers** au fond de l'**entrepôt**. Derrière ceux-ci vous trouverez la porte menant à l'**armurerie (A)**. Ouvrez la **porte**, pénétrez à l'intérieur puis tournez à gauche pour apercevoir des **munitions**, des **grenades**, un **M16 et ses munitions** ainsi qu'un **Law 80**. Prenez le tout puis allez vous cacher derrière les caisses situées dans le coin sud-ouest de la pièce. Munissez-vous de votre **couteau** et attendez que le **soldat** patrouillant dans le couloir à l'ouest vous tourne le dos. Dès qu'il aura tourné les talons, foncez sur lui pour le neutraliser, prenez son AK 47 et allez jusqu'au bout du couloir. Équipez-vous du **MP5** et snipez (je sais c'est pas facile...) le **soldat** situé au fond à droite de la salle suivante puis approchez-vous de l'ouverture. Regardez à gauche et attendez que le **second soldat** regarde ailleurs pour l'éliminer. Ramassez les **AK 47**, entrez dans l'**ascenseur (B)** au fond de la salle puis appuyez sur l'**interrupteur** pour monter au niveau -1.



✘ : Départ
A : L'armurerie
B : L'ascenseur menant à la salle de contrôle
C : Caméras de surveillance
D : Porte verrouillée électroniquement
E : La salle du générateur électrique
F : La salle de commande du générateur
G : Les gardes
H : La salle de garde
I : L'ascenseur menant à la salle du rayon laser
J : La salle du rayon laser
K : La salle du refroidisseur
L : La salle de commande du refroidisseur
M : La salle de stockage
N : Le 1er générateur de gardes
O : Les ordinateurs
P : Le second générateur de gardes
Q : La positionne de Jones en couverture
✚ : Médipacks

Dès l'ouverture de la porte de l'**ascenseur**, engagez-vous dans le couloir en face pour atteindre la **salle de contrôle (C)**. Un **soldat** pourrait ouvrir la **porte** de cette salle, dans ce cas éliminez-le rapidement sinon vous le verrez patrouiller à gauche dès votre entrée. Neutralisez celui qui patrouillera à droite le long de la **grande fenêtre** puis engagez-vous sur la gauche. Neutralisez le **soldat** armé d'un **fusil à pompe** gardant les ordinateurs puis allez au fond de la pièce. Montez sur les **caisses en bois** pour passer de l'autre côté du mur, sautez au dessus du canapé en longeant le mur et arrêtez-vous à l'angle du mur. Éliminez les **deux soldats** présents devant les bureaux et piratez l'**ordinateur (O)** commandant l'ouverture de la **porte est de l'entrepôt (D)**. Partez en direction de la grande fenêtre, tournez à droite, débarrassez-vous du dernier **soldat** de cette salle, ramassez toutes les armes posées au sol puis ressortez par la **porte sud**. Reprenez l'**ascenseur** pour descendre à l'étage inférieur et retournez dans l'**armurerie**. Ouvrez la **porte** donnant sur l'entrepôt en vous munissant de votre **M16** et neutralisez les **deux gardes** qui arriveront sur votre gauche avec une **grenade de M16**. Retournez-vous pour voir partir **Ekk** et neutralisez le **garde** qui prendra sa place. Munissez-vous du **Law 80** (récupéré dans l'armurerie) et passez à gauche des containers pour apercevoir un **char (31)** ! Détruisez-le en utilisant le lance-roquettes puis munissez-vous du couteau, faites le tour du char carbonisé puis des containers devant la porte est pour prendre à revers les deux derniers soldats de l'entrepôt. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la porte et suivre le couloir.

Ce char ne vous posera aucun problème...

LE QUARTIER ADMINISTRATIF ET LE GÉNÉRATEUR ÉLECTRIQUE

Attendez au bout du couloir avec votre fusil à pompe qu'un **garde** passe devant vous pour le neutraliser. Ouvrez ensuite la **porte à droite** pour pénétrer dans le **quartier administratif**. Détruisez la **caméra de surveillance (C)** accrochée au plafond juste devant la **mitrailleuse** après le premier sas. Arrêtez-vous juste avant l'**intersection** et détruisez la seconde **caméra de surveillance (C)** située dans le sas en face de vous, traversez l'**intersection** et fouillez les **bureaux** pour trouver un **Jackhammer** et ses **munitions** ainsi que **trois Flashbangs**. Retournez à l'**intersection** et ouvrez la **porte à droite** en vous munissant de votre fusil à pompe, neutralisez le **soldat** patrouillant dans le couloir suivant puis allez au bout de celui-ci. Utilisez le **digicode** à droite de la **porte** et reculez pour ne pas vous faire tirer dessus. Vous allez devoir neutraliser **deux gardes** et une **caméra de surveillance (C)** dans cette pièce. Commencez par les **gardes** avec le **MP5,** puis détruisez la **caméra de surveillance** située au-dessus de la porte par laquelle vous êtes arrivé. Récupérez les **munitions**, les **mines** et le **Médipack** sur les caisses de droite puis rechargez vos armes.

L'ordinateur d'acquisition de cible, indispensable !

Il y a un **ordinateur actif** sur l'un des bureaux, ne l'utilisez pas tout de suite, préférez sortir par la **porte est** et neutralisez le **soldat** patrouillant dans le couloir en face de vous. Allez jusqu'à l'**intersection**, tournez à droite et engagez-vous dans ce couloir menant à une **rampe**. Éliminez le garde dans ce couloir puis retournez dans la pièce de l'**ordinateur**. Utilisez-le pour désactiver les **mitrailleuses de surveillance** de la **salle du générateur électrique (E)** pendant **45 secondes** et foncez dans le couloir muni de la rampe. Au bout de celui-ci ouvrez la porte, utilisez tout de suite l'**échelle sur votre gauche** pour descendre d'un étage et courez vous réfugier dans le **couloir ouest** de la **salle de commande (F) (32)**. Abattez les **deux soldats** gardant la **salle de commande** puis utilisez l'**ordinateur** pour reconfigurer l'acquisition de cible des **mitrailleuses**. Attendez qu'elles fassent le ménage dans la salle principale, descendez au dernier niveau grâce aux échelles puis ouvrez la porte située dans le coin nord-est.

LE QUARTIER DU PERSONNEL

Neutralisez le **garde** patrouillant dans le couloir suivant, rechargez vos armes et remettez-vous des points de vie (si vous en avez perdu, bien sûr...). À l'**intersection** suivante, tournez à gauche et attendez qu'un **soldat** fasse son apparition, liquidez-le puis retournez à l'**intersection**. Tournez à gauche pour atteindre une **porte** au bout d'un couloir sinueux. Préparez votre **M16**, ouvrez la porte du **poste de garde (H)** et lancez une **grenade de M16** sur le petit muret en face de vous en reculant. Retournez à l'**intersection** et tournez à droite afin de suivre un long couloir. Lorsque vous serez à l'**intersection** suivante, munissez-vous du **MP5**, tournez à droite et éliminez le **soldat** patrouillant dans ce nouveau **couloir** en faisant attention de ne pas lui tirer dessus lorsqu'il sera au niveau de l'**intersection**. En effet une **caméra de surveillance (C)** protège cette partie du **couloir** et vous aurez affaire à **deux soldats** surgissant dans votre dos. Détruisez la **caméra**, tournez à droite et équipez-vous du **Dragunov**. Collez-vous au mur de gauche, avancez prudemment puis snipez le **premier garde** que vous verrez à droite dans les **toilettes**. Changez d'arme et neutralisez le **second garde** dissimulé dans le coin sud-est avant de vous munir de votre **M16**.

Retournez dans le **couloir**, ouvrez la **porte sud** pour accéder de nouveau à la **salle de garde**. Lancez une **grenade de M16** sur les caisses en bois, reculez dans les **toilettes** puis attendez que la porte se referme. Rechargez votre arme, ouvrez de nouveau la **porte** et terminez l'extermination si l'explosion n'a pas suffit. Récupérez toutes les **armes** au sol mais aussi les **double Uzis**, les **munitions** et le **Médipack** posé sur les caisses dans le coin nord-est de la salle. Ressortez par la **porte est**, tournez à droite à l'**intersection** puis utilisez le **digicode** situé au bout à droite du **couloir** afin d'ouvrir la **porte**. Lorsque vous entrerez, vous apercevrez **Ekk** s'enfuir dans l'**ascenseur (I)** situé au fond de la pièce. Retournez-vous, postez-vous près du **tableau électrique** dans le coin sud-ouest de la salle et attendez. Neutralisez les **gardes** qui se présenteront par groupe de deux jusqu'à ce que l'**ascenseur** soit revenu à votre étage. Foncez ensuite à l'intérieur pour accéder à la suite de la mission.

LES COULOIRS ET LA SALLE DU RAYON LASER

Traversez la salle dès que la porte de l'**ascenseur** s'ouvrira puis ouvrez la **porte** au fond de la pièce. Décalez-vous à gauche pour apercevoir une **caméra de surveillance** au-dessus de la **porte** à droite. Détruisez-la, éliminez le **garde** dans le couloir en face puis allez jusqu'au bout de celui-ci. Ouvrez la **porte**, détruisez la **caméra de surveillance** dans le coin supérieur droit puis neutralisez le **soldat** patrouillant dans le **couloir** de gauche. Munissez-vous du **Dragunov**, visez la **caméra** au bout du couloir et détruisez-la lorsqu'un **garde** passera en dessous. Celui-ci plongera et vous aurez donc le temps de le sniper avant qu'il ne se relève. Allez jusqu'à l'**intersection**, tournez à gauche, munissez-vous du **MP5** et éliminez le **garde** qui patrouillera dans la **rampe** et le **couloir** suivant. Suivez le **couloir**, tournez à droite et repérez les **renfoncements** situés de chaque côté du **couloir** un peu avant la **porte**. Lancez une **grenade** pour atomiser les **deux soldats** cachés dans ces **renfoncements** puis ouvrez la **porte**.

Vous arriverez dans une salle remplie de caisses vous bouchant la vue. Préparez votre **M16** et décalez-vous vers la gauche pour apercevoir une **porte** gardée par **deux ennemis**. Lancez une **grenade de M16** juste au-dessus de la **porte** pour les éliminer, puis ramassez leur **AK 47**. Ouvrez la **porte** en vous décalant à droite pour attirer **un des gardes**. Neutralisez-le puis recommencez l'opération pour attirer le **second garde** de l'autre côté de la porte. Entrez dans la **pièce** mais méfiez-vous du **renfoncement** au fond à droite, un **soldat** se tiendra prêt à vous faire mordre la poussière. Abattez-le, ramassez son arme et tournez-vous vers la **porte** au fond de la pièce car un **garde** dans la **salle du rayon laser (J)** l'ouvrira.

Entrez dans la **salle du rayon laser** en étant accroupi car, à l'étage inférieur, un **garde** patrouille et risque de vous voir. Dès qu'il aura le dos tourné, snipez-le au **MP5** (gardez le peu de balles de **Dragunov** pour plus tard) puis utilisez l'**échelle** de l'autre côté de la pièce pour descendre à l'étage inférieur. Une fois en bas de l'**échelle,** accroupissez-vous, avancez un peu puis tournez-vous vers le **centre de la pièce**. Vous apercevrez **deux gardes** patrouillant deux étages plus bas, snipez-les (toujours au **MP5**) puis descendez de deux étages grâce aux **échelles**. En bas de la **seconde échelle,**

Quinze soldats vont périr à cet endroit !

munissez-vous du **Dragunov**, retournez-vous et snipez le **soldat** qui apparaîtra deux étages plus haut. Vous pourrez maintenant descendre jusqu'en bas sans être inquiété par d'autres soldats. Tout en bas, pénétrez dans le long conduit au sud pour atteindre la dernière partie de la base.

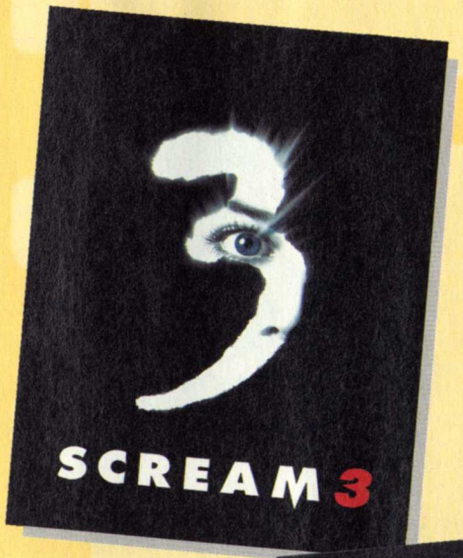
LES SALLES DU REFROIDISSEUR ET DE STOCKAGE

Vous voici dans la **salle du refroidisseur (K)**, toutes les alarmes seront activées car **Ekk** vient de déconnecter le **système**. Grimpez à l'étage supérieur grâce à l'échelle que vous apercevrez au fond de la salle à gauche et tournez-vous vers la gauche pour voir l'entrée de la **salle de commande (L)**. Neutralisez les **deux bérets rouges** protégeant les accès de la **salle** puis utilisez l'**ordinateur** posé sur le bureau pour réactiver le **système de refroidissement**. Les **générateurs de gardes automatiques** commenceront à produire des **soldats**, laissez les **gardes** et les **bérets rouges** s'entre-tuer puis dès qu'il y aura une accalmie des combats utilisez l'échelle pour descendre à l'étage inférieur. Ouvrez la **porte** située dans le coin sud-ouest de la salle. Neutralisez le **soldat** dans le couloir suivant puis ouvrez la porte au bout de celui-ci.

Vous arriverez dans le **bureau** de la **salle de stockage (M)**. Prenez le **Médipack** posé sur le bureau, rechargez vos armes, refaites le plein d'énergie puis ouvrez la porte est. Collez-vous contre le mur de gauche, contre la rambarde, et neutralisez **les 15 soldats** sortant du **1er générateur de gardes (N) (33)** au nord-est de la salle avec votre **AK 47**. Partez en direction du sud et de l'angle sud-ouest de la plate-forme et snipez le **garde au sud-ouest** de la salle. Descendez l'**échelle**, munissez-vous du **Jackhammer** puis orientez-vous vers l'ouest. Courez en direction de l'ouest pour apercevoir **Ekk**, neutralisez d'abord le **soldat** à sa droite puis tirez sur **Ekk 4 fois à bout portant** pour l'éliminer définitivement **(34)**. Éliminez le **soldat** arrivant du sud-ouest de la salle puis celui qui sortira du **second générateur de gardes (P)** au nord-ouest de la salle.
Anya arrivera par le sud-ouest de la salle, votre mission est de la protéger pendant qu'elle désamorcera la **bombe** située au **centre de la pièce**. Munissez-vous de votre **MP5**, postez-vous derrière le dernier **pilier du mur ouest (Q)** et éliminez **deux soldats** qui sortiront encore du **second générateur de gardes**. Un **message d'un soldat allié** déclenchera la dernière phase de ce combat. Il se postera dans le coin sud-ouest de la salle et neutralisera tous les **soldats** qui sortiront du **second générateur**. **Anya** pour sa part désamorcera la **bombe** pour terminer cette mission de fou !!! Voilà, le combat est terminé et donc le jeu aussi...

Vous pourrez voir la cinématique de fin qui vous indiquera qu'il y aura probablement une suite à **Project IGI** puisqu'un certain **Draka Tyegrus** n'est pas décidé à vous laisser sortir vivant de cette base. Mais ne vous inquiétez pas, votre serviteur sera fidèle au poste pour vous aider à sauver la vie de **David Lewelyn Jones**...

À bout portant avec le Jackhammer, Ekk n'a aucune chance...

Tous les mois, des super concours sur le
3615 CINELIVE
En mars, ça va saigner!
GAGNEZ
des DVD de
GLADIATOR et SCREAM 3


Trilogie SCREAM (DVD ou VHS), + masque sanglant + T-Shirt

DVD collector GLADIATOR 2 CD (ou VHS)
3615 : 2,21 F/mn
Concours organisé du 1er au 31 Mars

Vous incarnez la jeune et innocente Alice. Au cours d'une belle nuit paisible, vous êtes soudainement réveillé par un début d'incendie accidentel. Ravageant tout sur son passage, le feu décimera toute votre famille. Seul rescapé de cette terrible tragédie, vous êtes hospitalisé en urgence pour des brûlures au premier degré. Après un très long coma, une année entière s'est écoulée.

Ayant perdu la raison, vous êtes interné dans un asile d'aliénés. Le choc émotionnel que vous avez subi a déformé votre vision du monde, et du coup... Le pays des merveilles que vous connaissiez jadis, a sombré dans le chaos et les ténèbres. Vos amis ont besoin de votre aide ! Ils endurent la tyrannie de l'affreuse reine de cœur, et seule votre intervention pourra changer le cours de leurs destinées.

Simon (Smohamedaly@loisir.net).

AMERICAN MC GEE'S ALICE

Éditeur: EA Games

Texte: français

Voix: française

Sortie: janvier 2001

Config. mini: Pentium II 400 128 Mo

LE VILLAGE DES CONDAMNÉS

LA DÉMENCE

Après une chute vertigineuse, vous atterrissez au "Pays des merveilles". Du moins, ce qu'il en reste... Tout semble avoir changé autour de vous. Le monde que vous connaissiez autrefois s'est assombri pour laisser place à un univers des plus obscurs et lugubres.

Dès votre arrivée, **le Lapin** vous faussera compagnie, tandis que **le Chat du Cheshire** fera son apparition pour vous accueillir. Celui-ci vous aidera tout au long de votre aventure, en vous donnant de précieux conseils aux moments opportuns. Commencez donc par pénétrer dans la grotte et suivez le chemin qui vous mènera vers un nain.

Le dialogue touchant à sa fin, tournez à gauche puis prenez votre élan et sautez par-dessus le gouffre. La vapeur jaillissant en contrebas vous transportera vers la corniche d'en face. Une nouvelle conversation s'entamera avec l'un des nombreux esclaves peuplant ce lieu maudit.

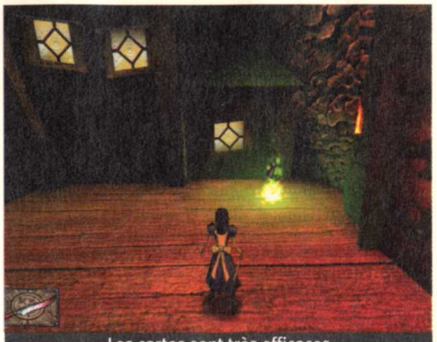
Effectuez un demi-tour et empruntez le couloir qui s'offre à vous. Droit devant, placé derrière la racine d'un arbre, se trouve un cristal rouge. Il s'agit de **la Méta-Essence**, une énergie vitale provenant du pays des merveilles. Celle-ci vous permettra de régénérer votre barre de vigueur lorsqu'elle sera au plus bas. Pour chaque adversaire terrassé, vous pourrez collecter cette essence et vous revitaliser.

À présent, continuez par la droite afin de récupérer un précieux **Couteau**. Vous pouvez utiliser cette arme blanche au corps à corps, ou décider de la lancer sur vos ennemis. Gravissez la pente sur la gauche, puis après la scène cinématique, servez-vous du couteau sur le garde qui viendra vous attaquer. Si besoin est, récupérez la Méta-Essence laissée par votre assaillant, ou ramassez-en sur la gauche près de la maison.

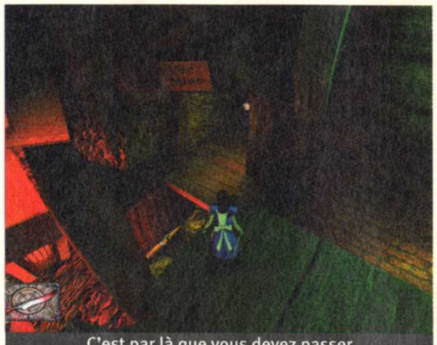
Poursuivez votre chemin jusqu'à la minuscule porte où s'est faufilé le lapin. Pour le moment, votre taille est trop grande et le passage bien trop petit pour que vous puissiez l'emprunter. Continuez votre progression par la droite. Ne descendez pas la pente, préférez plutôt atteindre la plate-forme sur la gauche. Pour cela, sautez pour vous agripper au rebord du mur puis hissez-vous.

Collectez ensuite une Méta-Essence avant de poursuivre votre ascension. Un nain, présent sur les lieux,

La première arme que vous trouverez dans ce niveau est un couteau !



Les cartes sont très efficaces contre les ennemis volants.



C'est par là que vous devez passer pour entrer dans la mine.

Le vieux mineur désire récupérer cette Clé.

vous donnera quelques informations précieuses. Maintenant, montez sur la plate-forme de bois juste à gauche, puis regardez en contrebas à droite afin d'apercevoir l'entrée d'une mine. Bondissez dans sa direction et pénétrez à l'intérieur...

LE TOHU-BOHU

Allez récupérer la Méta-Essence en contrebas, puis sautez vers la première corde sur votre droite. Une fois agrippé à celle-ci, balancez-vous pour prendre assez d'élan et atteignez la plate-forme de bois en contrebas, où vous attend un autre cristal rouge. En poursuivant votre chemin par la droite, vous rencontrerez **un vieux mineur** qui vous proposera un marché en échange de son aide.

Vous devez lui restituer une clé détenue par les gardes de la reine. Parcourez le tunnel et commencez votre montée par la gauche jusqu'à l'ascenseur. Après la chute du wagonnet, tournez à droite et débarrassez-vous de votre assaillant. Cela fait, allez récupérer un **Jeu de Cartes**.

Les cartes entre vos mains, franchissez une première porte à droite puis une seconde, avant de gravir les marches d'un escalier. Servez-vous ensuite des cartes pour éliminer les trois soldats présents. Vos adversaires hors d'état de nuire, collectez un **Cœur de cristal** (il vous permet de régénérer à la fois votre énergie et votre magie) ainsi que la fameuse **Clé** convoitée par le vieux mineur.

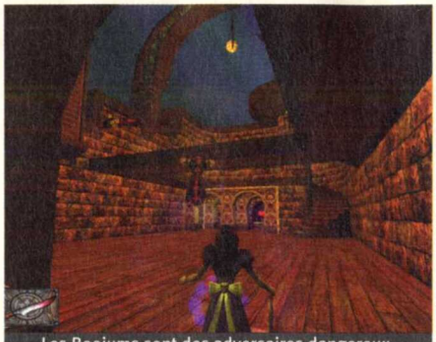
Empruntez l'escalier et quittez cette pièce par le portail de téléportation. Une fois de l'autre côté, deux gardes de carreau vous lanceront des projectiles à distance, tandis qu'un garde de trèfle sera en faction, caché sur le côté gauche. Sortez du renfoncement, et sautez rapidement de corniche en corniche pour atteindre la plate-forme de bois plus loin à gauche (inutile d'utiliser la corde, vous perdriez un temps précieux). Hissez-vous au plus vite, et foncez vers le portail de téléportation, en laissant derrière vous tous les ennemis.

LA FORTERESSE DES PORTES

L'ENTRÉE DE LA FORTERESSE

Une petite promenade dans les airs vous mène jusqu'à la forteresse des portes. Contraint à un atterrissage forcé, vous voici maintenant à l'entrée du fort. Les informations glanées auprès du vieux mineur ne laissent présager rien de bon. Vous avez besoin d'ingrédients pour vous concocter une potion de miniaturisation. Ces éléments se trouvent dans une Ékol, à l'intérieur même de la forteresse.

Commencez par vous retourner pour longer la plate-forme. Éliminez le garde de carreau, puis sautez de corniche en corniche afin de collecter les options présentes (cristal rouge et bleu). Cela fait, retournez à votre point de départ, et entrez dans la forteresse par le trou du mur. Une Méta-Essence est disponible tout au bout d'une corniche au nord. Vous pouvez partir la récupérer si vous


Les Boojums sont des adversaires dangereux, faites attention à leurs souffles dévastateurs.

en avez besoin, dans le cas contraire, empruntez tout de suite le passage accessible à droite.

Vous arrivez dans une salle avec deux **Boojums** en présence. Il s'agit d'ennemis volants qui possèdent un souffle dévastateur, capable de vous balayer comme un fétu de paille. Pour les éliminer, servez-vous du jeu de cartes. Aidez-vous des arches pour vous protéger de leurs assauts. Lorsque vous les aurez anéantis, ramassez les deux cœurs laissés par vos adversaires, ainsi que celui qui est caché dans le renfoncement à gauche. Prenez ensuite votre élan, et sautez par-dessus le gouffre pour atteindre la plate-forme d'en face. Il ne vous reste plus qu'à gravir les marches de l'escalier, et à franchir le portail de téléportation situé à quelques mètres.

DERRIÈRE LE MUR

Armez-vous du couteau, puis entrez dans le couloir. Dirigez-vous à droite, et à l'intersection empruntez le chemin à gauche. Au centre de la salle, posé sur un piédestal, se trouve un **Sceptre de Rage**. Allez rapidement le toucher pour vous transformer en créature féroce. La mutation ne sera que de courte durée, mais pendant ce laps de temps, votre puissance d'attaque sera décuplée. Profitez-en pour vous débarrasser de tous les gardes qui patrouillent dans le secteur.

Cela fait, collectez toutes les options laissées par vos ennemis, et poursuivez votre chemin jusqu'à une porte de bois que vous traverserez. Passez une seconde puis une troisième et enfin une quatrième porte. En vous approchant du bord de la plate-forme, des morceaux de carrelage se mettront en place pour vous servir de passerelle. Positionnez-vous à chaque fois sur le bord de ces plaques pour évoluer de saut en saut jusqu'à l'autre bout de la pièce. Faites bien attention, car les plaques sur lesquelles vous posez les pieds sont en perpétuel mouvement. Ne restez donc pas trop longtemps inerte, si vous ne souhaitez pas tomber dans le vide.

Après avoir franchi le portail, utilisez le jeu de cartes pour vous débarrassez des deux Boojums

Touchez ce sceptre pour réveiller la créature qui est en vous !

Les plaques en mouvement vous serviront de passerelle.

À LA LOUPE

La bonne combinaison des trois leviers qui ouvrent les portes est la suivante :
- Le levier de droite
- Le levier de gauche
- Le levier du milieu

Lequel de ces leviers faut-il actionner en premier ?

Observez bien le déplacement de la porte de sortie pour trouver son emplacement final.

volants. Au loin, vous pouvez apercevoir des gardes qui patrouillent devant l'entrée d'un château. Si vous le souhaitez, il est possible de les éliminer à distance avec votre couteau. Cela fait, actionnez le levier puis empruntez l'escalier qui descend derrière sur la gauche. À l'étage inférieur, trois nouveaux leviers sont accessibles. Placez-vous devant, puis actionnez celui de droite, ensuite celui de gauche et enfin celui du milieu.

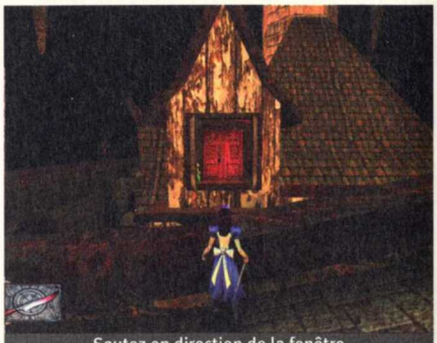
Ramassez derrière vous la Méta-Essence, puis retournez au premier étage. À présent, marchez sur la passerelle de carrelage, et suivez le cheminement jusqu'à l'entrée du château qui donne accès à un portail de téléportation. Avant de traverser ce portail, éliminez le garde de carreau qui en surveille l'accès !

Le sol se dérobe sous vos pieds, faisant place à des plates-formes mobiles qui servent d'élévateurs. Bondissez sur ces plaques et atteignez le sommet pour franchir un nouveau portail au nord. Une fois de l'autre côté, vous serez attaqué par deux Boojums ! Terrassez-les puis collectez toutes les options présentes à ce niveau. Placez-vous ensuite face aux trois portes. Approchez-vous de l'une d'entre elles et suivez attentivement son déplacement. Il ne vous restera plus qu'à vous diriger vers la bonne porte, qui vous permettra de quitter ce lieu...

À LA LOUPE

Pour éliminer les ennemis des airs comme les Boojums, utilisez le jeu de cartes. Servez-vous de l'attaque secondaire (bouton droit de la souris) qui est plus efficace, mais qui puise beaucoup plus de magie.

Le portail vous a emmené jusqu'au sommet de la forteresse. Longez le rempart en vous débarrassant de tous vos assaillants (gardes de carreau et Boojums). Après l'apparition du Chat du Cheshire, sautez en direction de la fenêtre de l'Ékol sur votre gauche, dès que celle-ci se penchera dans votre direction...


Sautez en direction de la fenêtre pour entrer dans l'Ékol.

À L'ÉKOL

Quittez cette pièce puis, une fois dans le hall principal, débarrassez-vous des trois ennemis présents (un garde de carreau au rez-de-chaussée et deux au premier étage). Devant vous se trouve un escalier. Avant de l'emprunter, traversez la porte sur votre gauche, près de la cheminée. Dans la salle de théâtre, vous retrouverez le vieux mineur. Il vous conseillera d'aller consulter un livre dans la bibliothèque. Avant que vous ne puissiez obtenir des renseignements supplémentaires, deux gardes feront irruption dans la salle pour vous neutraliser.

Lancez vos couteaux sur ces adversaires et dès qu'ils seront hors d'état de nuire, retournez dans le hall principal. Cette fois, montez par l'escalier et dirigez-vous à gauche. Servez-vous du toit de la cheminée pour atteindre la plate-forme d'en face où se trouve un **maillet à croquet**. Cet objet en votre possession, retournez vers l'escalier et empruntez la seule porte accessible à cet étage (elle se trouve à gauche de la porte battante).

En entrant dans le couloir, des gardes de trèfle viendront à votre rencontre. Pulvérisez ces adversaires, puis continuez tout droit pour atteindre la bibliothèque. À l'intersection, prenez le chemin à gauche et longez-le jusqu'à la salle voisine (au passage, foudroyez vos assaillants). Sur votre gauche se trouve un petit élévateur. Avant d'y monter, avancez tout droit et parcourez les étagères pour apercevoir dans un renfoncement sur votre gauche, **un gros livre en lévitation**. Touchez-le pour qu'il aille se positionner en hauteur au troisième étage.

Empruntez maintenant l'élévateur pour atteindre le premier étage. Éliminez les gardes en présence, puis touchez **un second livre en lévitation** dans le secteur. Cela fait, montez au deuxième niveau à l'aide de l'étagère placée en pente à droite. Abattez les gardes et touchez **un troisième livre en lévitation**. Maintenant, empruntez l'ascenseur pour monter au dernier étage.

Après vous être débarrassé du garde, touchez **le dernier livre en lévitation**, puis contournez l'étagère qui vous fait face. Les quatre livres ainsi réunis vous permettront d'atteindre un renfoncement en hauteur, inaccessible auparavant. Sautez de livre en livre jusqu'à la destination désirée. Lorsque vous serez dans le renfoncement, passez derrière le grand livre pour récupérer une Méta-Essence.

La scène cinématique achevée, retournez au rez-de-chaussée, à l'endroit où le livre est tombé. Approchez-vous de celui-ci pour y lire les ingrédients nécessaires à la préparation de la potion de miniaturisation.

Ce maillet peut foudroyer vos ennemis au corps à corps ou à distance !

À LA LOUPE

Dans la bibliothèque, vous devez toucher quatre livres en lévitation, qui serviront par la suite de passerelle pour le troisième étage de cette salle.

Le livre des ingrédients !

L'ÉKOL EST FINIE

Passez dans le hall principal de cette salle et débarrassez-vous du Boojums. Empruntez ensuite la porte à gauche de l'escalier. Dans l'étrange pièce où vous arriverez, descendez les quelques marches et sautez en direction de la petite plate-forme de bois en face. Vous pourrez ainsi récupérer le **Dé diabolique**. Ce dé vous permettra d'invoquer des démons qui vous épauleront durant vos combats. Vous avez une chance sur deux pour qu'ils apparaissent suivant votre jet de dé.

Après avoir récupéré le dé diabolique, deux Boojums vous attaqueront.

Lorsque cet objet sera en votre possession, deux Boojums essayeront de vous faire tomber dans le vide. Ressautez rapidement sur la plate-forme d'en face, avant qu'ils ne lancent leurs premiers assauts. Cela fait, débarrassez-vous de ces créatures par l'intermédiaire de votre jeu de cartes. Si besoin est, ramassez le cœur en dessous de l'escalier pour revitaliser votre énergie.

À LA LOUPE

Il est fortement déconseillé de faire usage des dés diaboliques si aucun ennemi n'est là. Vous risqueriez de vous faire attaquer par votre propre invocation.

À présent, rebroussez chemin jusqu'au hall principal. De nombreux ennemis vous y attendent. Éliminez tous ces sbires. Vous pouvez les entraîner par petit nombre dans la pièce précédente pour les pulvériser plus facilement. Lorsque vous les aurez anéantis, retournez dans le hall principal et traversez la porte à droite de l'escalier. Parcourez ensuite le couloir et, à l'intersection, empruntez l'une des portes accessibles à gauche ou à droite (les deux donnent sur une même salle).

Dirigez-vous à gauche, puis allez actionner **un levier** à l'intérieur d'une petite pièce. Des marches d'escalier vont se mettre en place dans la salle. Aidez-vous de celles-ci pour monter sur la poutre de bois et ainsi atteindre le plafond. Tournez-vous ensuite vers la gauche afin d'apercevoir au loin le vieux mineur. Sautez de poutre en poutre pour le rejoindre. Pendant votre parcours, méfiez-vous des lanternes en mouvement qui risquent de vous faire trébucher. Ne prenez pas tout de suite le **Sceptre de rage**, vous pourriez en avoir besoin juste après la conversation avec le vieil homme.

Après la discussion avec le vieux mineur, préparez-vous à combattre des Boojums.

À la fin de la scène cinématique, récupérez si possible le sceptre pour vous transformer en créature démoniaque, puis laissez-vous tomber sur le sol en contrebas (évitez de tomber dans le trou). Allez vous réfugier dans l'un des renfoncements accessibles dans la pièce puis occupez-vous des ennemis Boojums avec vos cartes ou votre maillet.

Ces adversaires pulvérisés, quittez cette salle et rendez-vous dans le hall principal. Deux autres créatures vous y attendent ! Achevez-les puis utilisez l'escalier pour atteindre le premier étage. De là, passez par la porte dotée d'une pancarte indiquant le nom : **"2nd Grayd"**. Exterminez les trois gardes dans le couloir et poursuivez votre chemin droit devant, pour atteindre la salle voisine. Aidez le vieil homme à se débarrasser de son assaillant, puis récupérez le **récipient** à l'intérieur du buffet.

À LA LOUPE

Vous pouvez invoquer le Chat du Cheshire à tout moment pour glaner quelques informations. Pour cela il vous suffit d'appuyer sur la touche "C" du clavier en cours de partie.

Il vous manque des fleurs de pavot pour compléter la recette. Quittez ce laboratoire et, une fois dans le couloir, passez par la porte à droite. Éliminez les deux gardes de chaque côté, puis franchissez la porte dotée d'une pancarte indiquant le nom : **"3rd Grayd"**. Au cas où vous auriez oublié de prendre le maillet à croquet dans les niveaux précédents, vous pourrez en récupérer un dans cette pièce. Débarrassez-vous des deux gardes de carreau puis passez dans la salle voisine.

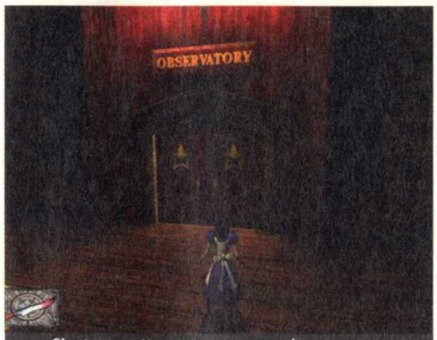
Approchez-vous des fleurs de pavot.

Des ennemis vous prendront pour cible dès votre arrivée. Après les avoir liquidés, rendez-vous au fond de la salle et récupérez **la fleur de pavot**. Ensuite, retournez dans le laboratoire. Ramassez l'**étoile** ainsi que la **potion magique**, puis quittez les lieux par le portail.

RETOUR À L'ÉKOL

Vous avez maintenant la potion entre vos mains. Vous devez à présent retourner à la bibliothèque. Pour cela, une fois dans le hall principal de l'Ékol, avancez tout droit, éliminez les deux gardes, puis montez au premier étage par l'escalier. Vous pourrez ramasser un cœur de cristal en vous dirigeant à gauche. Si vous n'en avez pas besoin, empruntez les marches de droite et passez par la porte qui vous fait face. Servez-vous de vos cartes afin de vous débarrasser des deux Boojums.

Empruntez l'étagère en pente à gauche, pour atteindre la porte qui donne accès à la salle d'observatoire.



C'est par cette porte que vous devez passer pour retourner au village.

Continuez votre progression jusqu'à la salle voisine. Lorsque vous serez dans la bibliothèque, prenez le chemin qui part vers la gauche. Pulvérisez le garde de trèfle ainsi que les trois créatures volantes. Servez-vous ensuite de l'ascenseur sur votre gauche pour atteindre le premier étage. En arrivant en haut, empruntez l'étagère en pente située à gauche. Elle vous permettra de monter au deuxième étage.

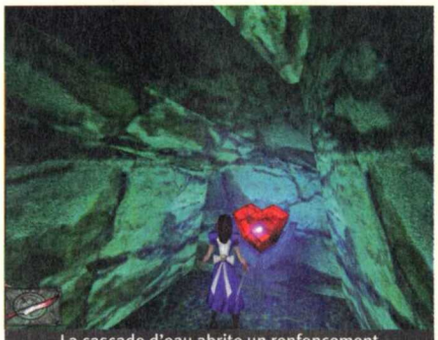
Deux gardes de carreau vous y attendent. Achevez-les puis rendez-vous à gauche jusqu'à apercevoir la porte donnant accès à la salle d'observatoire **"Observatory"**. Ouvrez la porte puis montez dans l'ascenseur. En accédant à l'étage supérieur, franchissez la porte et débarrassez-vous de tous vos assaillants. Au centre de la pièce se trouve un dôme. Collectez les cristaux bleus puis gravissez les marches de l'escalier. Approchez-vous du télescope placé sur le balcon, et contemplez la scène cinématique.

LA VALLÉE DES LARMES

LA MARE DE LARMES

Après avoir bu la potion et sauté dans le portail, vous atterrissez en pleine nature, dans la vallée des larmes. Le lapin a emprunté un passage qui est maintenant bloqué par la chute d'une énorme pierre. Approchez-vous de la cascade d'eau, puis

Approchez-vous du télescope pour ouvrir le dôme.



La cascade d'eau abrite un renfoncement qui contient un cœur de cristal.

dirigez-vous à gauche jusqu'à la pancarte. Pivotez vers la droite, et prenez votre élan pour sauter sur la corniche d'en face. À présent, poursuivez votre ascension, puis grimpez et sautez sur les blocs de rocher. Une fourmi va pousser une grosse pierre ! Restez sur place en attendant qu'elle tombe dans le vide. L'obstacle passé, bondissez sur la corniche en face et continuez votre progression.
Une seconde pierre va débouler dans votre direction. Pour éviter le choc, traversez rapidement la cascade d'eau à gauche afin d'arriver dans un renfoncement qui renferme un **cœur de cristal**.

Le danger traversé, quittez le renfoncement en restant attentif à la poussée de l'eau qui risque de vous faire tomber en contrebas. Poursuivez votre parcours en évitant une troisième pierre, et lorsque vous atteindrez le sommet de la chute d'eau, débarrassez-vous des trois fourmis rouges. Longez le cours de la rivière à contrecourant jusqu'à apercevoir sur la droite près d'une rive, une étrange créature gratifiée d'une tête de taureau.

La scène cinématique achevée, sautez sur la feuille qui flotte sur l'eau. Laissez-vous porter par le courant et, en apercevant une Méta-Essence posée sur les racines d'un arbre, bondissez dessus pour la récupérer. Cela fait, attendez le passage de la feuille pour y remonter. Faites très attention aux bombardements de projectiles aériens. Lorsque la feuille coulera sous la petite chute d'eau, nagez rapidement jusqu'au bord de la rive gauche. Montez sur le gros rocher, puis servez-vous des cartes pour éliminer les fourmis présentes.

En échange d'un service rendu, cette étrange créature vous donnera quelques renseignements.

La Duchesse est une véritable ogresse.

Au loin, vous pouvez apercevoir la maison de la Duchesse.

À LA LOUPE

La Duchesse a la faculté de disparaître, mais également celle d'envoyer des projectiles ainsi que des créatures organiques. Pour éviter ses assauts, tournez autour du puits. Balancez-lui des bombes à ressort à l'aide du tir secondaire (bouton droit de la souris) qui fera jaillir des jets de flamme. Lancez ensuite vos couteaux pour l'achever.

Bondissez ensuite de nénuphar en nénuphar pour atteindre la feuille flottante. Le courant vous entraînera plus bas, et il faudra sauter certains obstacles, en évitant si possible de tomber dans l'eau. Avant que vous ne terminiez votre course dans la chute d'eau, sautez sur la rive droite. Descendez ensuite en contrebas, pour monter sur une nouvelle feuille. Quelques obstacles vous attendent plus loin. Dès que vous atteindrez la dernière cascade, sautez en direction de la corniche à gauche, puis escaladez le rocher. Poursuivez votre ascension par la gauche, puis montez sur une nouvelle feuille qui vous entraînera vers une descente vertigineuse...

LA CACHETTE CREUSE

Récupérez les deux cristaux rouges et suivez le chemin qui descend. Au passage, pulvérisez les ennemis en présence. Bondissez ensuite de nénuphar en nénuphar et atteignez la rive voisine. Poursuivez votre chemin, puis dirigez-vous à gauche pour monter sur une feuille qui vous mènera vers une autre rive. Longez celle-ci, puis aidez-vous du nénuphar afin d'atteindre la terre ferme. Maintenant, sans vous approcher du champignon qui abrite un cœur de cristal, exterminez à distance les deux fourmis, à l'aide de votre couteau.

Vos adversaires hors d'état de nuire, réservez le même sort au champignon. Approchez-vous de lui pour le réveiller, et tout en évitant ses jets toxiques, lancez-lui vos couteaux à distance. Récupérez ensuite le cœur, puis débarrassez-vous de la fleur. À présent, poursuivez votre chemin en pulvérisant les fourmis qui vous attendent plus bas. Atteignez une deuxième fleur que vous éliminerez, puis approchez-vous du bord de la rive à droite. Montez sur la feuille à gauche, et laissez le courant vous mener jusqu'aux nénuphars. Bondissez dessus, puis atteignez ensuite le rivage voisin.

Suivez la tortue en restant bien dans son sillage.

Dès que vos assaillants seront réduits en miettes, approchez-vous de la demeure de la Duchesse. Vous ferez la connaissance de Bill McGill avant d'être aspiré dans la maison.

JUSTE DU DESSERT

Descendez les marches de l'escalier, puis parcourez le couloir jusqu'à la salle principale. Devant vous se trouve un puits, et sur une petite table à gauche, vous pouvez apercevoir **une bombe à ressort**. Dès que vous l'aurez entre les mains, la Duchesse fera son apparition dans la pièce pour vous dévorer ! Courez en cercle autour du puits afin d'éviter ses assauts. Utilisez la bombe à ressort pour enflammer votre adversaire (bouton droit de la souris) et lorsque vous n'aurez plus de bombe, servez-vous du lancer de couteau pour l'achever. Cette ogresse terrassée, Bill accompagné de la tortue à tête de taureau viendront à votre rencontre...

LE TERRITOIRE UNIFORME

Suivez la tortue sans la perdre de vue, tout en évitant les obstacles qui se dresseront devant vous. Restez constamment derrière elle pour absorber ses bulles magiques. Cela vous permettra de rester en apnée plus longtemps sous l'eau. Si vous n'êtes plus dans son sillage, vous vous noierez en quelques secondes. La tortue finira par vous conduire vers un passage accessible par le trou d'un mur qu'il vous faudra, bien sûr, franchir. Vous serez alors propulsé à la surface...

LA FORÊT DU PAYS DES MERVEILLES :

PARTIE 1

LA TERRE FERME

Avant de partir, la tortue vous remettra une carapace magique. Dirigez-vous à gauche et suivez le chemin de terre. Si besoin est, vous pourrez récupérer des cristaux rouges sur les corniches en hauteur à droite. Prenez garde aux bombardements de projectiles venant des airs. Éliminez une première fourmi puis une seconde, un peu plus loin sur une corniche voisine. Débarrassez-vous ensuite du poisson dans la mare, avant d'utiliser des nénuphars pour atteindre une corde et vous y agripper.

Balancez-vous jusqu'à obtenir un maximum d'élan puis sautez pour atteindre la corniche supérieure. Poursuivez votre chemin tout en vous méfiant de la fleur près de la chute d'eau. Lorsque vous serez à côté du champignon fluorescent, sautez dessus pour faire un bond de quelques mètres en hauteur. Profitez-en pour vous accrocher à la corde.

Lorsque vous serez accroché à la corde, tournez vers la corniche où se trouve le lapin. Balancez-vous ensuite dans sa direction. La scène cinématique achevée, débarrassez-vous des coccinelles dans les airs et poursuivez votre chemin. Sautez de plate-forme en plate-forme et à l'aide de la corde, atteignez le passage où se tient la fourmi (éliminez celle-ci à distance avant de vous y rendre). Suivez ensuite le sentier jusqu'à la fleur que vous pulvériserez. Continuez par la gauche en vous débarrassant d'une seconde fleur. Lorsque vous atteindrez le fossé, vous verrez le lapin poursuivre sa course un peu plus loin. Exterminez tous vos assaillants, puis laissez-vous tomber sur la corniche en contrebas sur la gauche.

Après avoir abattu une nouvelle fleur et éliminé une fourmi en faction sur l'une des corniches en contrebas, balancez-vous de corde en corde et atterrissez sur la corniche où se trouvait l'insecte. Poursuivez votre progression, puis à l'aide de la corde et du champignon, atteignez les hauteurs du tronc d'arbre. Récupérez le **sceptre de rage**, et lorsque vous serez transformé, rendez-vous sur la corniche en contrebas, qui donne accès à un nouveau passage.

Éliminez les fourmis et récupérez les cristaux que vous verrez. Une fleur vous attend plus loin. Longez la paroi rocheuse et à l'intersection, prenez le chemin à gauche. N'essayez pas de franchir la passerelle car elle va s'effondrer. Bondissez de champignon en champignon afin d'arriver sur une corniche à gauche. Cela fait, retournez-vous pour éliminer une fleur. Si vous n'avez pas récupéré **la bombe à ressort** dans le niveau précédent, vous en trouverez une près du gros champignon vivant sur la corniche d'en face.

Hissez-vous plus haut et lorsque vous aurez assez d'élan, balancez-vous vers la corniche supérieure.

Ce champignon fluorescent va vous servir de tremplin !

À LA LOUPE

Pour vous hisser à une corde, utilisez la touche "Action" de votre clavier.

Après avoir touché le sceptre de rage, empruntez le passage en contrebas à gauche.

Cette corde permet d'atteindre le sommet de la paroi rocheuse.

Débarrassez-vous des coccinelles et lorsque vous atteindrez le précipice, servez-vous des cordes et des plates-formes pour vous hisser jusqu'au sommet de la paroi rocheuse. Éliminez la fourmi présente ainsi que toutes les coccinelles. Un portail apparaîtra, mais vous ne pourrez pas l'utiliser. Empruntez donc le seul passage accessible. En atteignant la rivière, dirigez-vous à droite et faites attention aux fleurs. Celles-ci hors d'état de nuire, longez la rivière en sautant de rocher en rocher. Poursuivez ensuite votre chemin en suivant le sentier...

LE FOSSÉ HERBU

Vos retrouvailles avec le lapin ne seront que de courte durée. Celui-ci sera hélas écrasé par un géant (qui n'est autre que le chapelier). Ne perdez pas de temps et continuez votre parcours tout droit. Débarrassez-vous de la fleur, et entrez dans le terrier à même le sol. En arrivant au bord du gouffre, sautez vers les flux de vapeur qui vous propulseront en direction du tunnel en face. À l'intersection, prenez le chemin de gauche. Sous l'effet de l'onde de choc causée par le géant, une passerelle va s'écrouler sous vos yeux. Laissez-vous tomber sur le champignon fluorescent à gauche et vous atteindrez un étage supérieur. Longez ensuite le pont, et suivez le trajet jusqu'au précipice. Le Chat apparaîtra pour vous donner un bon conseil.

Laissez-vous porter par le flux de vapeur et lorsque vous serez suspendu dans les airs, sautez de corde en corde et hissez-vous vers les corniches en hauteur. Au sommet se trouve un jeu de cartes. Poursuivez votre ascension et escaladez les parois rocheuses pour vous retrouver à l'extérieur.

Éliminez la fleur et poursuivez votre chemin jusqu'à apercevoir une corde sur votre droite. Accrochez-vous à elle, puis balancez-vous en direction de la terre ferme en contrebas. Pulvérisez ensuite tous vos assaillants, et continuez tout droit vers un nouveau terrier que vous emprunterez.

LES PIERRES QUI ROULENT

À l'intérieur du terrier, vous devrez prendre vos jambes à votre cou ! Une énorme masse sphérique déboule dans votre direction. Courez à toute vitesse et surtout, ne vous arrêtez pas en chemin. Dès que vous atteindrez un précipice, laissez-vous tomber sur le champignon fluorescent à droite. Celui-ci vous fera bondir sur une petite corniche. Vous ne serez pas à l'abri pour autant ! Poursuivez votre course en sautant sur le champignon suivant, qui vous fera atterrir dans un nouveau tunnel.

Courez le plus loin possible de cette masse sphérique, si vous ne souhaitez pas être écrasé comme une crêpe !

Longez-le et traversez la passerelle pour atteindre le couloir suivant. Au bout de ce couloir, vous verrez, à même le sol, une couche de verglas. Abritez-vous rapidement sur le côté droit de la paroi glaciaire, et attendez que la masse sphérique brise la fine couche de glace, avant de terminer sa course dans les abîmes de l'oubli. Un chemin s'offre à vous jusqu'au tunnel d'en face, mais il va falloir marcher et sauter sur des plaques de glace pour y parvenir.

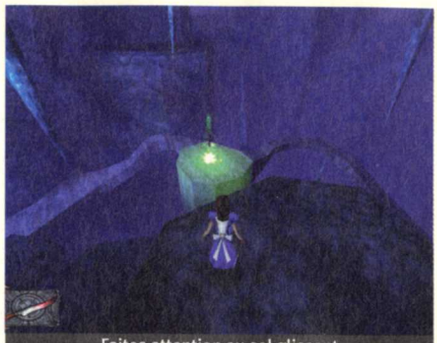
Si vous le souhaitez, vous pouvez franchir cette plaque de verglas avant que l'énorme boule ne la brise.

Vous auriez également pu continuer votre course et laisser la boule briser la plaque glaciaire derrière vous. Il aurait alors fallu sauter rapidement sur les bonnes plaques pour atteindre le tunnel devant vous. Une fois de l'autre côté, poursuivez votre chemin jusqu'à ce que le sol se dérobe sous vos pieds...

RÉCEPTION GLACIALE

Vous atterrissez dans une grotte souterraine. L'environnement en ces lieux est glacial. Avancez tout droit jusqu'à atteindre un précipice. Sautez ensuite sur les corniches à droite, et bondissez en direction de la **baguette de glace** à gauche en contrebas. Cela fait, retournez-vous pour ressauter sur la corniche d'où vous veniez. Empruntez ensuite le tunnel plus bas sur la gauche. Une nouvelle sphère déboule dans votre direction !

Courez rapidement jusqu'à la sortie de la grotte, où vous prendrez sur votre droite (à gauche se trouve une bombe à ressort, mais vous n'en avez pas besoin). En arrivant au bout de la paroi rocheuse, servez-vous des jets de vapeur et laissez-vous porter vers la corniche supérieure en face. Cela fait, suivez le sentier jusqu'à l'énorme chenille. Après la scène cinématique, franchissez le portail sur votre droite.


Faites attention au sol glissant lorsque vous prendrez la baguette glaciale.

Cette chenille vous expliquera les raisons pour lesquelles le pays des merveilles a changé.

LA FLORE FONGIFÉROCE

De nombreux adversaires jalonnent le parcours que vous devez emprunter. Pour éviter le combat, récupérez le **miroir magique**, caché derrière le pilier de gauche. En tenant cet objet, vous deviendrez automatiquement invisible ! Ne perdez pas de temps car le sortilège n'est que provisoire. Parcourez tout le trajet jusqu'à apercevoir une cavité sur votre gauche. En nageant sous l'eau, atteignez la rive voisine. Cela fait, continuez par la gauche et débarrassez-vous de tous vos assaillants. Sautez ensuite en direction du trou dans le tronc d'arbre, et laissez-vous tomber en contrebas.

LE SANCTUAIRE DU MILLE-PATTES

Vous êtes tombé dans une embuscade et vous voici face au mille-pattes de service ! Son point faible se situe au niveau de l'abdomen. Lorsque qu'il soulève son corps pour porter son attaque, il laisse momentanément une partie de son abdomen vulnérable. C'est là qu'il faut frapper. Courez à reculons en gardant bien votre adversaire à portée de tir. Dès qu'il commencera à se cabrer, servez-vous de votre jeu de cartes ou du couteau pour l'attaquer. Utilisez le tir secondaire (bouton droit de la souris). Tout autour de l'arène, des cristaux apparaîtront de temps à autre. Ramassez-les pour régénérer votre énergie et vos pouvoirs. Prenez garde à son jet de poison, ainsi qu'à ses sbires collants qui peuvent vous causer de sacrés dégâts.

Vos assauts répétés finiront par l'anéantir. Des stalactites tomberont alors du plafond pour vous servir d'escalier. Utilisez-les pour atteindre le sommet du rocher, et manger un champignon vénéneux.

Ce mille-pattes est un adversaire redoutable. Visez son abdomen !

À LA LOUPE

Attendez que le mille-pattes se cabre pour viser son abdomen. C'est son seul point faible ! Utilisez alors une arme à projectiles en restant à bonne distance de votre adversaire. Les cartes et le couteau sont assez efficaces surtout en tir secondaire. N'oubliez pas non plus de récupérer des cristaux rouges tout autour de l'arène.

L'ÉNIGME DU BOMBYX

Vous avez retrouvé votre taille réelle ! L'univers où vous avez atterri est entouré de magma. D'étranges petits démons peuplent les lieux. Armez-vous de la baguette de glace, puis avancez tout droit et sautez en direction de la terre ferme en contrebas. Ensuite, suivez le chemin jusqu'à l'autel où est posé **le bâton de l'œil du Bredoulocheux**. À l'entrée d'un tunnel plus au nord, une grille s'est ouverte. Retournez sur vos pas et empruntez ce passage. Durant le parcours, faites attention aux ennemis en présence (petits démons, spectre et créature de feu).

En récupérant le bâton de l'œil, la cave de l'oracle vous sera accessible.

En franchissant l'entrée du tunnel, vous serez attaqué par quelques ennemis (spectre, démon, boojums, gardes de carreau). Utilisez le bâton de glace sur les créatures, et le couteau sur les gardes en faction sur un balcon. Sur le bord du précipice à droite, vous aurez la possibilité de ramasser des cristaux rouges. Poursuivez votre chemin en longeant le

canyon à gauche. Au bout de la route, vous apercevrez une cave en hauteur, et vous entendrez la voix d'un oracle qui vous donnera quelques informations.

Après la scène cinématique, de nombreux ennemis feront leur apparition. Retournez à votre point de départ, en vous débarrassant de tous les gêneurs. Une fois hors du tunnel, empruntez le sentier à gauche. En chemin, pulvérisez les pions d'échecs, le boojums ainsi que les gardes de la reine. Montez ensuite la pente sur la gauche, puis débarrassez-vous des pions avant d'emprunter le portail.

LE PAYS DU MIROIR

LE ROYAUME BLAFARD

Avancez tout droit et approchez-vous de la pièce d'échec à gauche. Vous serez transformé en fou d'échiquier. Vous ne pourrez parcourir le couloir et la salle suivante qu'en vous déplaçant sur les cases blanches uniquement. Trouvez le bon cheminement qui vous permettra de traverser les lieux sans encombre. Une fois que les obstacles seront franchis, vous retrouverez votre forme humaine. Montez les marches de l'escalier et débarrassez-vous des pions rouges à l'aide du bâton de glace. Atteignez ensuite la cour d'en face.

À LA LOUPE

Dans ce niveau, sachez que les pièces d'échiquier blanches sont vos alliées alors que les pièces d'échiquier rouges sont vos ennemies. Pour éliminer vos adversaires, la bombe à ressort ou la baguette de glace sont très efficaces.

Au centre de cette cour se trouve un autel sur lequel est posé un maillet . Comme vous l'avez déjà dans votre inventaire, il n'est pas utile de le récupérer. Éliminez les cavaliers et les pions puis entrez par la première porte à droite. Lorsque vos adversaires seront gelés, montez sur l'élévateur, et parcourez le balcon jusqu'au couloir suivant. Franchissez les piques à même le sol, puis exterminez les deux fous avant de récupérer des cristaux, et de traverser la porte suivante.
Pulvérisez le cavalier et poursuivez votre chemin en montant les escaliers. D'autres pions ennemis vous attendent plus haut. Passez ensuite la porte à droite et actionnez le levier.

La scène cinématique achevée, laissez-vous tomber en contrebas puis empruntez le passage accessible à gauche. Vous tomberez dans une embuscade et votre alliée, la tour blanche, vous prêtera

En actionnant ce levier, la tour d'échiquier située en contrebas, vous laissera passer.

main-forte. Lorsque vous aurez anéanti tous vos ennemis, continuez d'avancer et rendez-vous à gauche vers le cavalier blanc (notez que vous pourrez atteindre l'emplacement du cavalier à la seule condition d'avoir terrassé tous les ennemis du secteur). Le cavalier vous transformera en pièce d'échiquier et vous devrez, comme précédemment, vous déplacer sur les cases blanches en suivant le bon cheminement.

Les obstacles franchis, vous retrouverez votre apparence humaine. Montez l'escalier et dirigez-vous à droite pour franchir une porte. Lorsque vous serez dans la maison, débarrassez-vous des pions et montez à l'étage supérieur. Collectez la bombe à ressort et passez la porte à droite. Une fois au balcon, dirigez-vous à gauche et traversez la passerelle en éliminant les ennemis en présence. Actionnez ensuite le levier. Un moulin à eau se mettra en marche dans la cour principale. Retournez sur la passerelle et sautez en contrebas à droite pour atteindre le moulin.

Plongez dans l'eau et nagez vers la gauche. En arrivant au mur tout au bout, refaites surface et agrippez-vous au bord du quai à gauche, pour vous hisser. Cela fait, pulvérisez les deux pions en présence, puis allez ouvrir la grande porte. Il ne vous restera plus qu'à parcourir le couloir...

ROQUE

Passez la grande porte, puis allez ramasser les cristaux rouges près des pièces d'échiquier blanches, à terre. Après la scène cinématique, où l'on voit la reine d'échiquier blanche se faire kidnapper, vous devrez vous débarrasser de quatre adversaires. Ces sbires hors d'état de nuire, franchissez une première puis une seconde grande porte. Dans la salle suivante, deux alliés seront aux prises avec des ennemis. Prêtez-leur main forte !

Cela fait, empruntez la première porte à droite. Atteignez l'étage supérieur, longez le balcon puis franchissez une nouvelle porte (au passage, vous aurez affaire à un fou et une tour). Parcourez le balcon suivant, puis laissez-vous tomber en contrebas. Ouvrez ensuite le grand portail à droite pour entrer

Allez parler au roi dans la salle du trône.

dans la salle du trône. À présent, approchez-vous du roi, et contemplez la scène cinématique.

Après la conversation, suivez l'une des tours présentes. Elle vous guidera vers un portail de téléportation. Lorsque vous atteindrez celui-ci, sautez à l'intérieur...

ÉCHEC ET MAT ROUGE

Vous avez été transporté dans la forteresse des pièces d'échiquier rouges. L'environnement est semblable à celui du niveau précédent. Il n'y a que les couleurs qui changent. La baguette de glace en main, parcourez le couloir et descendez par l'escalier à gauche. Gelez les deux pions qui viendront à votre rencontre. En vous dirigeant vers le pont, vous devrez vous débarrasser d'une tour. Délivré de cet ennemi, tournez-vous à gauche et allez récupérer le **cristal bleu** sur le balcon.

Un cavalier essayera de vous en empêcher. Balayez cet adversaire puis prenez l'option et plongez dans l'eau. Nagez à droite en direction du renfoncement où se trouvent deux Méta-Essence rouges. Une fois ces énergies en votre possession, continuez tout droit puis revenez à la surface en vous agrippant au bord du quai. Servez-vous de la corde pour vous hisser à l'extérieur.

Lorsque vous atteindrez le sommet, d'autres ennemis viendront vous attaquer. Après les avoir pulvérisés, traversez la passerelle et poursuivez votre chemin jusqu'à l'entrée d'une maison. Débarrassez-vous des pions, puis récupérez dans la demeure **un dé diabolique**. À présent, poursuivez votre progression

En nageant dans l'eau, refaites surface dans un renfoncement et utilisez la corde pour vous hisser jusqu'à la sortie.

Derrière cette porte rouge se trouve l'antre du Roi !

et longez le couloir. Une scène cinématique se déclenche : la pauvre reine blanche se fait décapiter. Quel horrible spectacle ! Gardez espoir, la partie d'échec n'est pas encore finie.

Continuez d'avancer dans le couloir en faisant bien attention aux ennemis présents (fous, cavaliers, pions et tours). Vous finirez par atteindre une double porte rouge. Passez ce portail et, en suivant le parcours jusqu'au bout, laissez-vous tomber dans le trou. À l'étage inférieur, passez dans la salle voisine et franchissez la passerelle.
Vous vous retrouverez dans une arène avec le roi d'échiquier rouge.

Cet adversaire ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Ses attaques au sceptre ne vous causeront que d'infimes dégâts. Restez toutefois en mouvement dans l'arène, et récupérez les cristaux rouges qui apparaîtront de temps à autre. Pour l'anéantir, utilisez la baguette de glace. À peine remis de ce combat, le chapelier apparaîtra derrière vous, et vous assomera d'un seul coup de main...

Le roi d'échiquier rouge vous attaquera avec son sceptre !

LE REFLET

Vous vous réveillez dans une étrange salle lugubre, semblable à un asile. Si vous le souhaitez, il est possible de collecter un cœur et un sceptre de rage placés sur des plates-formes en hauteur. Pour les atteindre, aidez-vous des poutres de bois. Si vous n'en avez pas besoin, empruntez tout de suite le couloir à droite. Un robot va jaillir de droite en brisant un miroir. Vous avez la possibilité de le combattre ou de prendre vos jambes à votre cou. Je

En jaillissant d'un miroir, un spectre va dévoiler un passage secret.

vous conseille d'opter pour la seconde solution afin de gagner du temps. Courez rapidement et traversez le petit tunnel. Un autre robot vous attend plus loin. Ignorez-le également.

En atteignant le tunnel suivant, un troisième robot apparaîtra par le miroir de gauche. Ne franchissez pas le petit tunnel, courez plutôt dans le couloir à droite. En arrivant à l'angle, un spectre va jaillir du miroir de gauche, dévoilant ainsi **un passage secret**. Sautez en direction des tuyaux, et longez-les jusqu'à la plate-forme où se trouve une horloge. Lancez votre couteau sur celle-ci afin de la casser. Cela va déclencher l'ouverture d'un passage juste derrière la vitre. Maintenant, quittez la pièce par là où vous êtes entré. Dans le couloir, partez tout droit et suivez le chemin à gauche puis sautez en direction du tunnel pour échapper à vos assaillants.

À LA LOUPE

Face aux araignées, la bombe à ressort est très efficace. Réveillez vos ennemis puis, tout en fuyant, lancez une bombe devant vous pour qu'elle ait le temps de se déclencher lorsque vos assaillants arriveront dans votre direction.

Après vous être débarrassé du sceptre dans ce secteur, traversez le tunnel jusqu'au couloir suivant. Dans cette zone, vous devez détruire 8 horloges au total pour accéder à un nouveau passage. Ces horloges sont réparties sur deux couloirs, accessibles via le tunnel. Commencez par entrer dans la première chambre à droite, et pulvérisez l'horloge accrochée au mur (servez-vous du lancer de couteau). Visitez toutes les chambres de ce couloir, et prenez garde aux araignées. En retraversant le tunnel, procédez de même dans le second couloir.

Après la scène cinématique, sortez de la chambre et franchissez une première puis une seconde double porte. Un Boojums viendra à votre rencontre. Gelez-le à l'aide de la baguette de glace. Cela fait, avancez avec prudence sur les plates-formes. Elles sont aussi mobiles qu'une balançoire ! Vous devez

Débarrassez-vous du robot au loin avant de sauter dans les anneaux.

trouver le juste équilibre pour ne pas tomber dans le vide. À l'intersection, empruntez le chemin de gauche et débarrassez-vous des ennemis en présence (spectre et boojums).

Dès que vous atteindrez le sommet, courez vers la porte à gauche et franchissez-la. Dans la salle où vous vous trouvez, de très violents courants d'airs sévissent de temps à autre. Surtout, ne les laissez pas vous pousser dans le bassin d'acide en contrebas. Commencez par geler le Boojums, puis éliminez à distance les robots avant de vous rendre au centre de la passerelle. Tournez-vous alors à gauche pour apercevoir trois énormes anneaux mobiles.

Partez dans leur direction, puis sautez d'anneau en anneau afin d'atteindre la plate-forme d'en face. Cela fait, traversez la passerelle et franchissez la porte. Des jumeaux vous attendent dans la salle voisine. Concentrez votre attaque en premier lieu sur le plus petit d'entre eux. Ne prêtez pas attention aux sbires qu'il vous enverra. Pour l'anéantir, servez-vous uniquement de la bombe à ressort

À LA LOUPE

Pour vous débarrasser des jumeaux, rien de tel qu'une bonne vieille bombe à ressort. Balancez-leur des bombes avec le bouton droit de la souris, puis éloignez-vous pour éviter les jets de flammes. Achevez-les ensuite avec des bombes explosives (bouton gauche de la souris).

Commencez par vous attaquer au plus petit. C'est le plus dangereux !

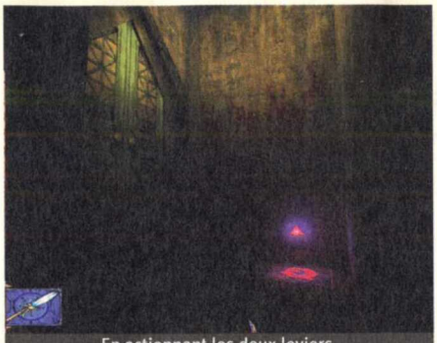
avec le tir secondaire (bouton droit de la souris). Les jets de flammes que vous ferez jaillir, pulvériseront tout sur leur passage. Récupérez alors les cristaux rouges qui seront disponibles dans la salle.

Tournez toujours autour de vos adversaires, et restez à bonne distance des jets de flammes. Lorsque votre premier ennemi sera à terre, éliminez le plus grand en lui jetant des bombes explosives (bouton gauche de la souris). Le combat terminé, le sol se dérobera sous vos pieds...

AU-DELÀ DU MIROIR

L'HORLOGE DÉMENTE

Débarrassez-vous du Boojums à l'aide de la baguette de glace. Quittez ensuite la pièce et sautez en direction de la plate-forme en contrebas à droite. Bondissez sur la plate-forme suivante et passez la porte. Après avoir traversé la passerelle, vous arriverez dans un corridor. Deux chemins s'offrent à vous. À chaque bout des couloirs se trouve un levier. Parcourez n'importe quel corridor, le but étant d'actionner les deux leviers.



En actionnant les deux leviers, vous accéderez à cette pièce.

Regardez le reflet du miroir pour connaître les bonnes colonnes à emprunter.

Retournez devant l'entrée de cette pièce, puis tournez à gauche et sautez en direction de l'engrenage mobile. Passez sous l'arche où se trouve un petit cristal rouge, et sortez par la porte à gauche.

Gravissez les plaques servant d'escalier, et lorsque vous atteindrez le bord de la plate-forme où vous vous tenez, tournez à gauche et regardez dans le miroir. Le reflet vous indique les bonnes colonnes de pierre à emprunter. Celles marquées d'un cadran horaire sont sans danger. Sautez sur ces colonnes et allez actionner le levier. Retournez sur vos pas puis poursuivez votre parcours en sautant sur les bonnes colonnes à gauche.

Vous finirez par arriver dans un nouveau couloir. Avancez toujours tout droit jusqu'à apercevoir dans une pièce sur votre droite, un trou à même le sol. Laissez-vous tomber en contrebas, et poursuivez votre parcours jusqu'à la double porte que vous franchirez (au passage, attention à l'araignée). Lorsque la scène cinématique sera terminée, actionnez le levier situé dans cette salle. Cela fait, retournez dans le couloir et débarrassez-vous du robot. Empruntez ensuite l'escalier et pulvérisez un second robot (utilisez les bombes à ressort).

Continuez par la droite et à l'intersection, prenez à gauche et traversez le passage ouvert. Poursuivez votre chemin jusqu'à une porte sur votre droite. Après l'avoir franchie, approchez-vous du griffon emprisonné dans une cage. Il vous donnera quelques informations sur le chapelier fou. Récupérez en contrebas à droite, un dé diabolique puis sortez de la salle.

Ce griffon vous donnera quelques renseignements sur le chapelier.

Empruntez la passerelle qui vous fait face, et passez la porte à droite (des araignées vous tomberont dessus). Passez le pont puis deux autres portes. Empruntez ensuite le portail de téléportation.

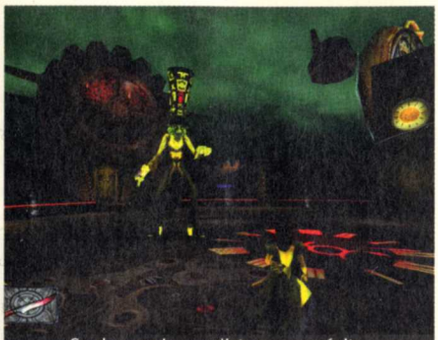
Vous atterrissez sur une table géante avec des tasses de thé, et de nombreuses araignées alentour. Liquidez tous vos ennemis. Le seul moyen de quitter cette dimension est d'activer chacune des dalles qui flottent dans le thé (il s'agit de morceaux de sucre et il y en a 4 au total). Pour ce faire, sautez sur les chaises qui vous serviront de tremplin. Ne restez pas trop longtemps sur les dalles, au risque de perdre des points d'énergie.

Ensuite, vous pourrez quitter les lieux par le portail. Pénétrez dans l'horloge, et actionnez le levier. Les aiguilles se sont arrêtées à 6 heures et un nouveau portail est apparu ! Franchissez-le...

FACE-À-FACE

Traversez la passerelle pour vous retrouver dans une arène. Au centre de celle-ci, vous trouverez le **deuxième morceau** qui compose le bâton de l'œil du Bredoulocheux. À 6 heures tapantes, le chapelier fera son apparition dans l'arène. Utilisez la baguette de glace sur cet ennemi pour l'attaquer. Au bout d'un certain temps, il disparaîtra pour laisser place à deux automates. Ne les combattez pas, mais préférez courir autour de l'arène tout en sautant pour éviter leurs projectiles.
Cela vous permettra d'économiser votre énergie. Ces sbires finiront par être détruits automatiquement. Récupérez les cœurs qu'ils vous laisseront, avant que le chapelier ne refasse son apparition. Dès qu'il sera de nouveau dans l'arène, continuez à le geler puis tournez autour de lui en gardant une bonne distance. À chaque fois que vous retrouverez toute votre énergie grâce aux cœurs laissés par les robots, sauvegardez votre partie. Répétez l'opération aussi souvent que nécessaire et vous finirez par l'achever.

Lorsque le chapelier sera vaincu, approchez-vous de l'horloge et montez sur l'un des élévateurs. À l'étage supérieur, récupérez **une montre** puis traversez le portail. Le griffon vous transportera vers de nouveaux horizons...



Gardez une bonne distance pour éviter les assauts du chapelier.

Récupérez les osselets en faisant bien attention aux créatures jaillissant de la rivière de lave !

À LA LOUPE

Le chapelier est un adversaire assez coriace. Il peut vous envoyer des missiles, des bombes et même vous frapper avec son maillet ou sa main au corps à corps. Dès son apparition dans l'arène, attaquez de front et balancez-lui tout votre flux d'énergie glaciale (bouton gauche de la souris). Cela effectué, courez ensuite autour de lui en gardant une bonne distance pour éviter ses projectiles. Si vous avez le temps, balancez-lui des couteaux. Il faudra répéter l'opération à chaque réapparition de votre ennemi pour l'épuiser un maximum. Ne combattez pas les automates, évitez simplement leurs assauts et n'oubliez pas de récupérer les cœurs qu'ils vous laisseront.

LE PAYS DE FEU ET DE SOUFRE

BRÛLANTE CURIOSITÉ

Avancez droit devant et à l'aide de la baguette de glace, gelez tous les petits démons. Ensuite, montez jusqu'au sommet de la montagne en sautant de rocher en rocher. Pendant votre parcours, vous ferez la rencontre de deux nouvelles créatures aux attaques foudroyantes. Servez-vous des bombes à ressort pour les pulvériser. Récupérez ensuite à quelques mètres un **sceptre de rage,** puis descendez dans la fosse en contrebas à gauche.

De petits démons vous y attendent ! Une fois leur sort réglé, poursuivez votre chemin et pénétrez dans la grotte. De nombreux ennemis peuplent ce lieu. Boojums, démons, monstres féroces ou créatures de feu se mettront en travers de votre route. Utilisez la baguette de glace sur certains d'entre eux, les bombes à ressort sur les autres. Lorsque vous atteindrez la rivière de lave, sautez de rocher en rocher pour aller récupérer des **osselets**.

C'est la tanière du Bredoulocheux que vous apercevez au loin. Suivez la rivière de lave par la droite pour l'atteindre.

Utilisez votre montre pour éviter le combat !

Cette arme en votre possession, poursuivez votre chemin. À la sortie de la grotte, traversez la rivière de lave en passant sur les rochers. Démons, créatures de feu et monstres rampants seront de la partie ! Restez bien sur vos gardes. Pour franchir une partie de la rivière sans encombre, utilisez la montre afin d'arrêter momentanément le temps. Débarrassez-vous ensuite de vos ennemis avec la baguette de glace. Un passage sera accessible par la rive droite, empruntez ce chemin puis sautez par-dessus le fossé.

Après avoir éliminé les spectres et les petits monstres, poursuivez votre parcours dans la caverne. La voix de l'oracle se fera de nouveau entendre et vous découvrirez son identité. La scène cinématique achevée, quittez la caverne en grimpant au sommet de la paroi rocheuse à gauche. À l'extérieur, sautez en direction du rocher en contrebas. En vous débarrassant des ennemis présents, bondissez de rocher en rocher (côté droit) jusqu'à la maison perchée sur la montagne. Accrochez-vous aux parois rocheuses pour atteindre le sommet.

Plusieurs créatures vous attendent plus haut. Utilisez la montre pour les immobiliser, puis parcourez la paroi pour traverser tranquillement le portail.

LA TANIÈRE DU BREDOULOCHEUX

Le Bredoulocheux vous attend dans son arène. C'est votre première confrontation avec ce redoutable adversaire. Évitez ses assauts en restant bien à distance (tournez autour de lui). Votre assaillant peut vous attaquer avec des jets de flammes ou de laser. Il peut également voler et se faire assister de sbires aux pouvoirs foudroyants. Autant vous dire que la partie ne sera pas aisée ! Si nécessaire, utilisez la montre pour stopper ces sous-fifres.

Le Bredoulocheux détient le dernier morceau du bâton de l'œil.

Face au Bredoulocheux, je vous conseille de vous servir des osselets. Après chacune de ses attaques, approchez-vous de lui en étant de face, puis lancez les osselets au niveau de son torse (tir principal : bouton gauche de la souris). Prenez ensuite vos jambes à votre cou pour filer à toute vitesse, avant qu'il ne contre-attaque. Répétez l'opération à plusieurs reprises et vous en viendrez à bout.

À LA LOUPE

Pour vous débarrasser du Bredoulocheux, les osselets sont très efficaces. Utilisez cette arme avec le bouton gauche de la souris. Vous devez vous placer devant votre ennemi, et lui lancer votre attaque au niveau du torse. Après chaque assaut, éloignez-vous de votre adversaire pour éviter ses ripostes. Recommencez l'opération aussi souvent que nécessaire et si les sbires aux alentours vous gênent, utilisez la montre pour les stopper.

Votre adversaire affaibli, le griffon viendra vous prêter main-forte. L'ennemi prendra la fuite et vous pourrez **récupérer le dernier morceau du bâton de l'œil du Bredoulocheux**. L'objet entre vos mains, vous serez transporté dans la forêt du pays des merveilles.

RETOUR DANS LA FORÊT DU PAYS DES MERVEILLES

Rendez-vous à gauche en direction de l'étrange personnage doté d'une énorme tête (éliminez au passage les ennemis en présence). Vous remarquerez à droite de celui-ci, une brique qui dépasse du mur. Poussez cette brique (cela déclenchera l'ouverture d'un passage secret) puis entrez dans le tunnel à droite. Près de la grille, un passage est accessible sur le mur de gauche. Passez par cette issue et parcourez la pièce pour récupérer une nouvelle arme : **un tromblon**.

Cela fait, retournez à l'extérieur. Sortez du tunnel, puis partez vers la gauche. Vous apercevrez un chemin en pente. Suivez le parcours et débarrassez-vous de tous vos ennemis (créatures de feu, gardes de la reine). En arrivant devant la barrière organique, une voix retentira : "Seul le bâton de l'œil de Bredoulocheux détient ce pouvoir".

Éloignez-vous de quelques mètres de la barrière. Utilisez ensuite le bâton du Bredoulocheux et concentrez son énergie avec le bouton gauche de la souris. Le projectile que vous allez envoyer vers la barrière va créer une brèche. Vous pourrez alors franchir le passage.

En poussant la brique qui dépasse du mur, un passage secret se dévoilera dans le tunnel.

Le tromblon est un fusil dévastateur !

LE PAYS DE LA REINE

LE DÉDALE MAJESTUEUX

C'est un petit labyrinthe qui vous attend. Et pour égayer le tout, de nombreux ennemis seront là pour vous accueillir pendant cette traversée périlleuse. À l'entrée de ce dédale, prenez le chemin de droite et suivez la route jusqu'à l'intersection, où vous continuerez tout droit. Sur votre parcours, vous aurez affaire à des gardes de la reine et à des créatures rampantes. Utilisez les bombes à ressort (bouton droit de la souris pour les gardes et bouton gauche pour les créatures).

Le premier portail que vous trouverez dans le labyrinthe est inaccessible.

Montez sur la dalle et utilisez la montre pour arrêter le temps !

Une fois dans le tunnel, prenez le chemin de droite et suivez le sentier jusqu'à apercevoir, toujours sur la droite, un portail de téléportation. Celui-ci est inaccessible. Continuez tout droit et passez sous l'arche. Des Boojums et des gardes viendront à votre rencontre. Après avoir fait le nettoyage, longez le couloir par la gauche et pénétrez dans une nouvelle pièce. Vous apercevrez un enfant traverser la salle en courant, et tout d'un coup, l'accès au portail de téléportation qui vous faisait face, va soudainement être bloqué par une grille. Un autre portail est présent sur votre droite. Si vous l'empruntez, vous retournerez dans le labyrinthe.

N'empruntez pas cette voie, et regardez plutôt sur votre gauche. Une dalle est visible à même le sol. En marchant dessus, la grille qui bloque l'accès au portail va s'ouvrir. Le problème qui se pose, c'est que cette dalle commande l'ouverture de la grille grâce à votre poids. Si vous quittez votre position, le passage se refermera. Pour résoudre cette problématique, restez sur la dalle et utilisez la montre afin d'arrêter le temps ! Il ne vous restera plus qu'à franchir le portail...

LA TERREUR AÉRIENNE

Pour ce niveau, il est conseillé de vous débarrasser des Boojums avant d'effectuer des sauts dans les airs. Leur souffle risquerait de vous pousser droit vers le bassin de lave. Vous pouvez également utiliser la montre pour arrêter momentanément le temps, c'est à vous de voir. Dans les deux cas de figure, effectuez des sauvegardes régulières après chaque obstacle franchi.

À LA LOUPE

Ce niveau orienté "plate-forme", mettra à rude épreuve votre patience et votre dextérité. Je vous conseille de sauvegarder régulièrement votre partie, pour ne pas vous arracher les cheveux à tout recommencer si vous commettez une erreur de parcours. À l'aide de la baguette de glace, vous n'aurez aucun mal à geler les Boojums qui rôdent dans les parages. N'oubliez pas de les éliminer avant d'effectuer un saut.

À présent, passons à l'action ! Sautez en direction des jets de vapeur pour vous maintenir dans les airs. Atterrissez ensuite sur la plate-forme d'en face. Cela fait, atteignez la passerelle à gauche. Parcourez celle-ci jusqu'au sommet, et bondissez de nouveau vers les tuyaux de vapeur à droite (attention aux souffles qui jaillissent du mur). Parcourez les passerelles, puis traversez les couloirs. Poursuivez ensuite votre ascension en vous débarrassant de tous vos assaillants (utilisez la baguette de glace). Vous finirez par atteindre le portail de sortie qui vous transportera vers un autre lieu...

LA FOLIE MYSTIQUE

Une foule d'adversaires est à l'affût dans ce niveau ! Au programme des festivités, vous aurez droit à des spectres, des Boojums, des créatures féroces, des gardes de la reine, des poissons mutants... Aidez-vous de la montre pour passer certains ennemis et combattez les autres avec les bombes à ressort, la baguette de glace ou le couteau.

Commencez par emprunter l'un des escaliers disponibles et traversez le couloir. L'assaut va commencer ! À l'intersection, empruntez le chemin de droite puis prenez le passage à gauche. À même le sol, vous apercevrez un bassin d'eau sur la droite. Plongez dedans et nagez vers le passage à droite.

Deux poissons mutants vous attaqueront. Débarrassez-vous en avec le couteau et continuez dans la même direction. Revenez à la surface dès que vous serez dans la grotte, puis contournez le rocher à droite pour atteindre la rive qui vous permettra de mettre pied à terre.

Hissez-vous sur la rive.

Collectez les Méta-Essence et poursuivez votre chemin en sautant de corniche en corniche, afin d'atteindre la plate-forme où se tiennent deux gardes de la reine. Après les avoir pulvérisés, suivez le couleur et utilisez les bombes à ressorts sur vos prochains assaillants. À l'intersection, avancez tout droit et allez actionner **un levier**. Cela ouvrira une grille dans un tunnel, et libérera également deux automates.

Faites exploser les robots à l'aide de vos bombes puis engagez-vous dans le seul passage accessible. Montez ensuite au sommet de l'escalier circulaire et en arrivant à l'intersection, sautez dans le bassin d'eau à gauche. Retournez-vous en éliminant votre assaillant. Ensuite, nagez jusqu'à la sortie du tunnel en passant par le trou à gauche (de temps à autre remontez à la surface pour reprendre votre souffle). Poursuivez votre parcours sur la droite, et vous serez de nouveau dans la grotte. Plus loin, sous l'eau sur votre gauche, vous apercevrez un autre tunnel. Au bout de celui-ci, vous devrez combattre deux poissons mutants. Cela fait, récupérez le cœur et refaites surface par la sortie du haut.

Ce tunnel vous conduira vers la sortie.

Vous êtes dans un nouveau labyrinthe. Des gardes et des spectres sont dans les parages. En ignorant vos ennemis, suivez le chemin jusqu'à l'intersection. De là prenez à gauche et continuez dans la même direction jusqu'à apercevoir un **miroir**. Après l'avoir récupéré, vous deviendrez momentanément invisible. Profitez-en pour vous frayer un passage jusqu'à l'intersection, où vous emprunterez, cette fois, le premier chemin à gauche. Suivez le trajet jusqu'à voir un levier dans un renfoncement à droite.

Ce levier actionné, retournez-vous et empruntez le chemin à droite. Laissez-vous tomber en contrebas. Utilisez la montre puis passez le tunnel derrière vous et allez franchir le portail à gauche.

LE PIÈGE AQUATIQUE

Empruntez le couloir sur votre droite et plongez dans l'eau. Nagez ensuite droit devant en éliminant tous les poissons à l'aide du couteau. Cela fait, refaites surface tout au bout du bassin à gauche, et montez sur le bord du quai. Dans la nouvelle pièce, agrippez-vous au mur pour atteindre l'étage supérieur, puis sautez sur la petite plate-forme. Votre action va augmenter le niveau de l'eau. Plongez et débarrassez-vous des poissons. Une fois cette opération effectuée, nagez jusqu'au passage au bout du bassin à gauche.

Vous allez apercevoir un portail que vous ne pourrez pas utiliser. Continuez vers la droite et engouffrez-vous dans le gros conduit. Passez par les trous du grillage et lorsque vous atteindrez l'intersection, prenez à droite pour reprendre votre souffle à l'aide des bulles. Cela fait, poursuivez votre chemin vers la turbine (sans trop vous en approcher) et continuez à gauche pour refaire surface plus haut.

Pénétrez dans ce gros conduit !

Montez sur la passerelle de bois et poursuivez votre ascension jusqu'à une nouvelle petite plate-forme. Une fois dessus, le niveau de l'eau augmentera et vous pourrez plonger pour emprunter un deuxième gros conduit au bout du bassin. Faites bien attention, de nombreux poissons rôdent dans le secteur. Une fois à l'intérieur, placez-vous sur les bulles pour reprendre de l'oxygène, puis continuez par la gauche.

Pour éviter d'être attiré par la turbine à même le sol, nagez vers le plafond. Atteignez le bout du conduit où se trouvent les bulles, puis retournez-vous et passez par le passage du plafond.

En montant sur cette dernière petite plate-forme, vous actionnerez l'ouverture du conduit de sortie !

À la surface, partez vers la dernière petite plate-forme et montez dessus. Atteignez le couloir qui vous fait face et après avoir ramassé le cœur, plongez dans le bassin d'eau. Nagez droit devant et entrez dans le dernier gros conduit où se trouve un portail de téléportation (si les poissons vous gênent, servez-vous de la montre avant de plonger dans l'eau).

LA VENGEANCE DU LABYRINTHE

Servez-vous des corniches du mur de gauche pour atteindre l'engrenage mobile en contrebas, puis la plate-forme circulaire au centre de la pièce. Atteignez l'emplacement où se trouve le garde de pique et après l'avoir éliminé, suivez le parcours jusqu'à la rencontre des Boojums. Gelez vos adversaires et au bout du chemin, sautez de corniche en corniche pour arriver sur la paroi voisine. Ensuite, poursuivez votre route, et passez sous l'arche pour vous retrouver dans un couloir.

Ces corniches vous permettront d'atteindre la paroi d'en face.

Sur votre droite, vous apercevrez une machinerie. Lorsque vous atteindrez les hauteurs de la pièce, sautez en direction du couloir en face, en vous aidant de la turbine en mouvement. Récupérez ensuite un cœur, puis franchissez la porte. Dans la nouvelle salle, frayez-vous un passage, en traversant les engrenages au bon moment (attention à l'automate). Passez une seconde porte, puis

montez la pente. Chargez-vous des robots en présence et poursuivez votre chemin par le couloir suivant. Après vous être débarrassé des petits démons et du monstre près de la chute d'eau, vous finirez par arriver dans un jardin.

Parcourez celui-ci et utilisez les bombes à ressort pour éliminer le gros des troupes. Passez ensuite sous l'arche et longez le couloir sombre. En franchissant la porte, vous serez bloqué par un énorme engrenage en mouvement. Pour traverser la passerelle, vous devrez choisir le bon moment pour ne pas être écrasé par le mécanisme. Tenez compte également des jets de vapeur qui risquent de vous faire tomber dans le bassin de lave.

Juste après le jet de vapeur, avancez vers l'engrenage.

Passez la porte à l'autre bout de la passerelle et poursuivez votre chemin dans les couloirs suivants où vous serez confronté à un automate. Vous arrivez dans une salle avec un bassin de lave. Éliminez le Boojums puis montez sur l'engrenage. Dès que possible, sautez en direction des jets de vapeurs. Aidez-vous de ces tuyaux de souffle pour atteindre le premier étage. Deux autres ennemis sont là. Traversez le balcon, puis toujours par l'intermédiaire des jets de vapeur, montez sur l'engrenage au niveau supérieur.

Gelez le Boojums, puis sautez en direction du seul passage accessible en hauteur. Dans le couloir, pulvérisez vos assaillants et passez les portes. Servez-vous de l'engrenage mobile pour atteindre une corniche de l'autre côté du mur à gauche. Un garde est en faction à cet endroit. Débarrassez-vous de lui, puis traversez les portes. Dans le jardin suivez le chemin jusqu'à une fontaine. Derrière celle-ci, des obstacles bloquent un passage. Franchissez-les en évitant de vous faire écraser par les pièges. Dirigez-vous ensuite à gauche et méfiez-vous des gardes de la reine.

Après avoir franchi la porte, montez la pente. En vous aidant des jets de vapeur, atteignez le niveau supérieur. Cela fait, dirigez-vous à droite et gelez les Boojums. Dans la salle suivante, passez les engrenages pour franchir la passerelle, puis traversez le portail.

MACHINATIONS

Encore un niveau qui va mettre vos nerfs à rude épreuve. En vous aidant des différents engrenages, atteignez le sommet de la pièce où se trouve un passage. Commencez par sauter sur l'engrenage au centre de la salle. Bondissez ensuite sur celui de droite et de saut en saut, atterrissez sur une première plate-forme. À ce niveau, attendez qu'un engrenage s'abaisse pour l'atteindre, et poursuivez votre ascension vers la sortie. Le couloir traversé, vous voici dans la salle voisine.

Toujours le même principe, mais cette fois vous devrez sauter sur des pédales pour arriver au sommet de la pièce. Lorsque vous serez sur le premier engrenage, attendez qu'il s'élève afin de passer sur la plate-forme suivante (celle qui est entourée de piliers). Bondissez sur la pédale en face et dès que possible, montez sur le toit de la plate-forme aux piliers. Poursuivez votre parcours et passez le couloir. Empruntez l'engrenage en contrebas, puis sautez en direction du bras mécanique à droite. Longez celui-ci jusqu'à son extrémité, et sautez vers l'engrenage qui sert d'élévateur à droite. En atteignant la plate-forme instable, sautez vers l'engrenage en face et laissez-vous porter au niveau supérieur. Continuez votre ascension en restant en équilibre sur les passerelles mobiles.

En haut à gauche de cet engrenage, se trouve le portail de sortie.

Sautez en direction de la pièce mécanique, pour atteindre un niveau supérieur.

Sautez ensuite sur la pièce mécanique en face et dès que possible, sur le grand engrenage à gauche. Restez immobile et laissez celui-ci faire un premier tour pour apercevoir une nouvelle pièce mécanique qui vous servira d'élévateur. Une fois dessus, bondissez vers la grande roue, lors de son ascension. Dès que le bras mécanique s'abaissera à votre niveau, retournez-vous et montez dessus. Il ne vous restera plus qu'à courir jusqu'à son extrémité et à emprunter le portail accessible à gauche.

LES TERRES DE LA REINE DE CŒUR

LA FUREUR ROYALE

La scène cinématique vous montre la défaite du griffon face au Bredoulocheux. Juste après cette bataille, ce monstre s'en prendra à vous. Cette fois-ci, votre adversaire sera plus difficile et coriace à éliminer. Son envol dans les airs vous empêchera d'effectuer des assauts répétés, et sa vitesse de déplacement ne vous laissera que peu de chance d'éviter ses jets de flammes. En premier lieu, il faut l'empêcher de voler ! Pour cela, utilisez le tromblon avec le tir secondaire (bouton droit de la souris). Dès que votre ennemi commencera à piquer sur vous, comme un aigle sur sa proie, tirez-lui dessus avec votre arme. La puissance du fusil va consommer toute votre magie. À chaque attaque réussie, sauvegardez votre partie.

Brisez les ailes du bredoulocheux avant de l'achever avec vos osselets.

Il faudra alors parcourir l'arène à la recherche de Méta-Essence qui apparaîtront de temps à autre sur des corniches ou près du griffon. L'opération sera assez délicate, puisque ces options ont une cadence d'apparition assez lente. Courez autour de l'arène en sautant pour éviter les assauts du Bredoulocheux. Essayez toujours de vous placer derrière lui. Lorsque votre magie sera au niveau maximum, utilisez une nouvelle fois votre tromblon sur votre assaillant (visez le torse si possible). Si tout s'est bien déroulé, votre deuxième attaque empêchera à l'avenir votre adversaire de voler.

Même sans l'usage de ses ailes, le Bredoulocheux reste un combattant redoutable. Après avoir fait le plein de magie, servez-vous des osselets pour l'achever. Lancez cette arme au niveau de son

À LA LOUPE

Tant que le Bredoulocheux sillonnera les cieux, il vous sera difficile de l'attaquer efficacement. Pour l'empêcher de voler, utilisez à deux reprises le tromblon (le fusil) avec le tir droit de la souris. Un ravitaillement de Méta-Essence sera nécessaire pour recharger votre arme. Une fois qu'il ne pourra plus attaquer par la voie des airs, il vous suffira de l'achever avec les osselets.

torse, et vous devriez en venir à bout après quelques assauts répétés. La victoire entre vos mains, récupérez un maximum de Méta-Essence avant de franchir le pont qui mène droit vers la forteresse de la reine...

LA BATAILLE ROYALE

Parcourez toute la passerelle en vous débarrassant des assaillants (gardes de la reine, créatures de feu). Pour cela, servez-vous des bombes à ressort. Pour les gardes, utilisez le bouton droit de la souris et pour les créatures, le bouton gauche. Restez à distance de vos adversaires lorsque vous lancerez vos projectiles. N'oubliez pas de collecter toutes les options laissées par vos ennemis avant de poursuivre votre route. Vous finirez par atteindre l'entrée du fort.

L'ASCENSION

Courez droit devant et lorsque vous atteindrez le bord de la paroi rocheuse, dirigez-vous à droite. Sautez sur la corniche à gauche puis sur la plate-forme à droite. Empruntez la pente puis au niveau supérieur, bondissez sur la corniche à gauche. À quelques mètres, deux gardes de cœur sont en faction. Débarrassez-vous de ces gêneurs. Arrivé au sommet de la seconde pente, laissez-vous tomber sur la plate-forme en contrebas (tombez du côté droit). Vous serez face à un petit passage. Empruntez-le et poursuivez votre chemin.

À l'endroit où se tenaient les deux gardes de carreau, se trouve un petit passage.

Dans le tunnel, vous ferez la rencontre d'ennemis indésirables. Toujours à l'aide des bombes à ressort, pulvérisez vos assaillants avant de franchir la passerelle. En quittant le tunnel, armez-vous de la baguette de glace et éliminez des petits démons. Rendez-vous à gauche et sautez vers la corniche à droite. Dans le secteur, plusieurs démons sont à l'affût ! Montez sur le petit rocher et bondissez vers la paroi rocheuse en face. Récupérez le cœur sur la droite si besoin est, puis continuez d'avancer jusqu'à l'entrée d'un nouveau tunnel où vous attendent des Boojums et d'autres créatures.

Dans le tunnel, atteignez la plate-forme en hauteur. Après avoir anéanti le spectre, liquidez le garde en haut à droite avant de vous laisser porter par les jets de vapeur vers l'étage supérieur. Effectuez la même opération dans la zone suivante. Lorsque le deuxième jet de vapeur vous transportera plus haut, atterrissez sur l'une des corniches disponibles. Vous devez à présent escalader les murs, jusqu'au sommet où se trouve un couloir. Longez celui-ci jusqu'au bord de la plate-forme. Vous vous retrouverez à l'extérieur et sur votre gauche, vous pourrez voir l'entrée du château.

Descendez à l'aide des corniches à droite, puis traversez la passerelle et pulvérisez les gardes de la reine. En passant le portail, servez-vous de la montre pour arrêter le temps. Dirigez-vous à droite et touchez l'insecte à même le sol. Cela va vous transformer et vous pourrez sauter plus haut. Rendez-vous ensuite au fond de la salle en bondissant sur les blocs de pierre. Vous apercevrez un passage où se trouve un élévateur. Montez rapidement dessus pour terminer ce niveau...

VEILLE DU CHÂTEAU

Vous êtes dans le hall principal. Avancez jusqu'à la porte qui est en face de vous. Ouvrez-la puis, sans entrer dans la salle voisine, balancez des bombes à ressort (bouton droit de la souris). Répétez l'opération pour éliminer un maximum de gardes dans le secteur. Cela fait, pénétrez dans la pièce et liquidez les ennemis restants.

En actionnant le levier au bout de la salle, vous ouvrirez une porte, au premier étage du hall principal.

Au centre de la salle se trouve trois tableaux et un grand miroir. Chacun des portraits représente l'un des "Boss de niveau" que vous avez terrassés (le chapelier, les jumeaux et le Bredoulocheux). Approchez-vous de la porte en face et, après la scène cinématique, actionnez une première fois le levier. Le miroir va effectuer une rotation sur le portrait des jumeaux.

Descendez en contrebas, et regardez dans le miroir. Vous verrez apparaître le symbole d'une carte. En l'occurrence ici : **un trèfle**.

À LA LOUPE

Dans ce niveau, vous devrez faire quelques allers-retours pour actionner à trois reprises un levier, afin de franchir des portes avec des symboles de carte. Voici les combinaisons obtenues par la rotation du miroir :

- Portrait du Jumeaux : un trèfle
- Portrait du Bredoulocheux : un carreau
- Portrait du Chapelier : un pique

Retournez dans le hall principal, puis dirigez-vous à gauche. Éliminez les gardes de cœur et empruntez le couloir. Sur votre droite, vous verrez un jet de vapeur. Placez-vous dessus pour atteindre l'étage supérieur. À ce niveau se trouvent trois portes. L'une en face de vous, une autre au bout du couloir à gauche et la dernière au fond à droite. Chacune de ces portes possède un symbole de carte (trèfle, carreau et pique). Pénétrez à l'intérieur de la porte de trèfle qui vous fait face. Partez ensuite en direction de l'arène. Les trois tableaux aperçus précédemment vont apparaître. Utilisez votre couteau et lancez-le sur le portrait des jumeaux (au milieu).

Ce jet de vapeur vous permettra d'atteindre l'étage supérieur.

À présent, rebroussez chemin jusqu'à la salle du levier, et actionnez celui-ci une nouvelle fois pour faire pivoter le miroir (prenez garde aux soldats qui réapparaîtront). En descendant en contrebas, regardez le miroir et vous verrez poindre un symbole : **le carreau**. Rebroussez chemin, mais cette fois, entrez par la porte de carreau. Dans l'arène, lancez votre couteau vers le portrait du Bredoulocheux (celui-ci est à gauche). Effectuez la même manœuvre pour la porte de pique (c'est-à-dire actionner le levier puis entrer dans la salle de

pique), et lorsque vous serez dans l'arène, lancez votre couteau vers le portrait du chapelier.

Cela fait, retournez dans la salle du levier et traversez le passage qui s'est ouvert au bout de la pièce...

LE CŒUR DES TÉNÈBRES

À présent, vous êtes nez à nez avec la reine de cœur ! Préparez-vous au combat final qui va décider de l'avenir du pays des merveilles. Vous remarquerez dans la pièce, tout autour de vous, quatre piliers. Près d'eux apparaîtront de temps à autre des Méta-Essence. Ces piliers vous serviront également de bouclier face aux assauts de la reine. Commencez par vous approcher de ce monstre sanguinaire. Le combat va alors s'engager. Retournez rapidement au fond de la salle pour rester à distance de votre ennemi.

À LA LOUPE

C'est avec le bâton de l'œil du Bredoulocheux que vous viendrez à bout de la première apparence de la reine. Afin d'éviter ses projectiles, cachez-vous derrière l'un des deux piliers près de l'entrée de la salle.

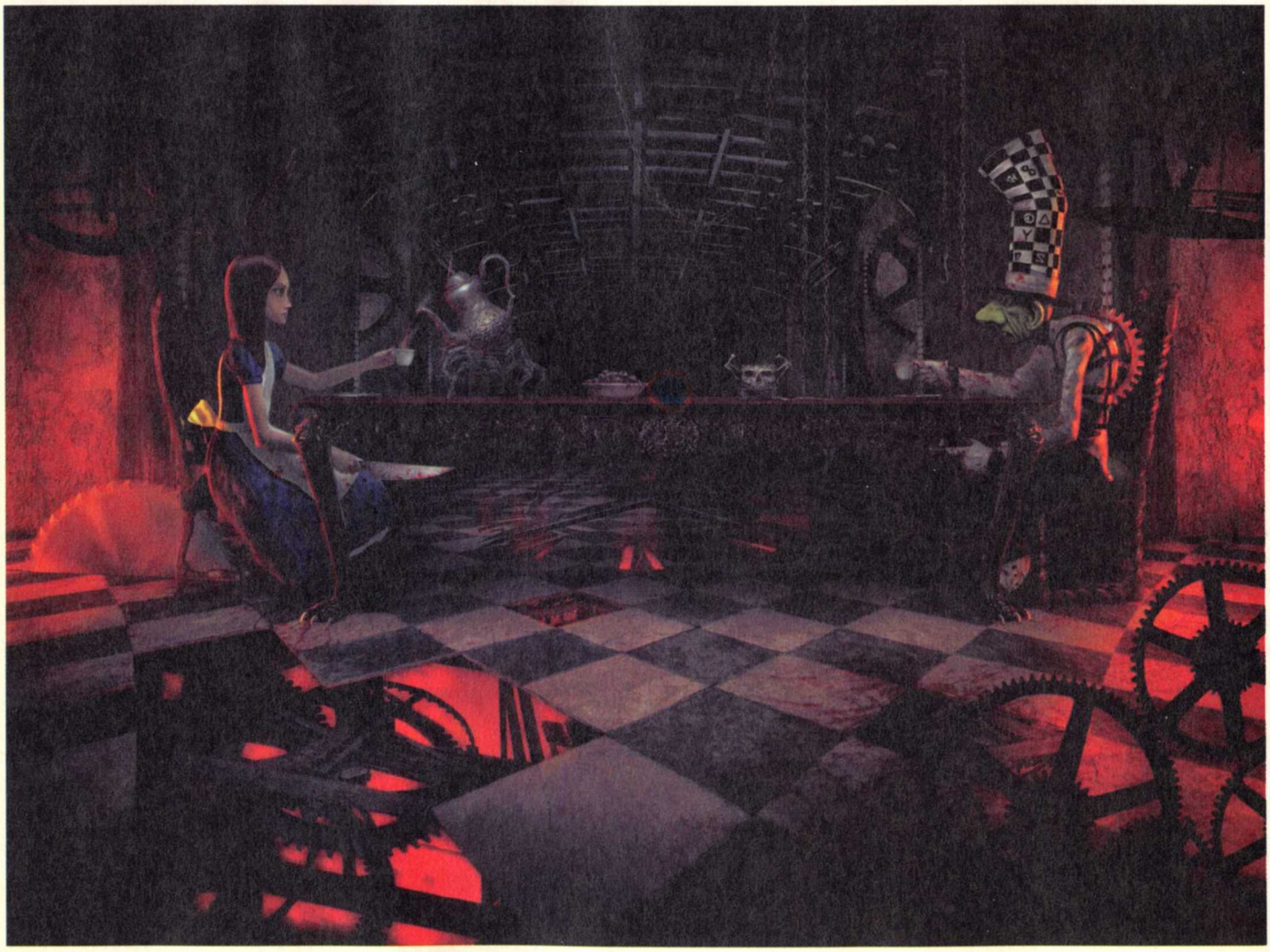
La reine sous sa première apparence.

Après sa mutation, la reine se transformera en un monstre gigantesque !

Utilisez le bâton de l'œil du Bredoulocheux. Cette arme très efficace vous permettra d'attaquer à distance la reine (utilisez le tir principal : bouton gauche de la souris). Soyez perpétuellement en mouvement et courez de droite à gauche, en vous servant des piliers arrière comme protection (c'est près de ces piliers que vous pourrez ramasser des Méta-Essence). Cachez-vous derrière ces colonnes, lorsque votre adversaire vous enverra des projectiles. Par la force de sa pensée, cette sorcière peut vous attirer vers elle pour vous broyer les os, ou tout simplement vous projeter vers un mur. Pour éviter ce désagrément, dès que vous entendrez le "son" qui annonce cette attaque démoniaque, courez à l'opposé de votre trajectoire initiale. De cette façon, vous ne serez pas dans la ligne de mire de la reine.

Autre élément important : n'approchez pas du tapis à même le sol, votre ennemi a la possibilité d'y faire jaillir des piques !

Dès que vous aurez terrassé cette créature, elle se transformera en un monstre gigantesque. Le décor a changé et vous vous retrouvez dans un environnement sombre et mystérieux. C'est avec le tromblon que vous pourrez venir à bout de ce terrible adversaire. Plusieurs corniches sont accessibles et vous permettront de ramasser de temps en temps des cœurs.



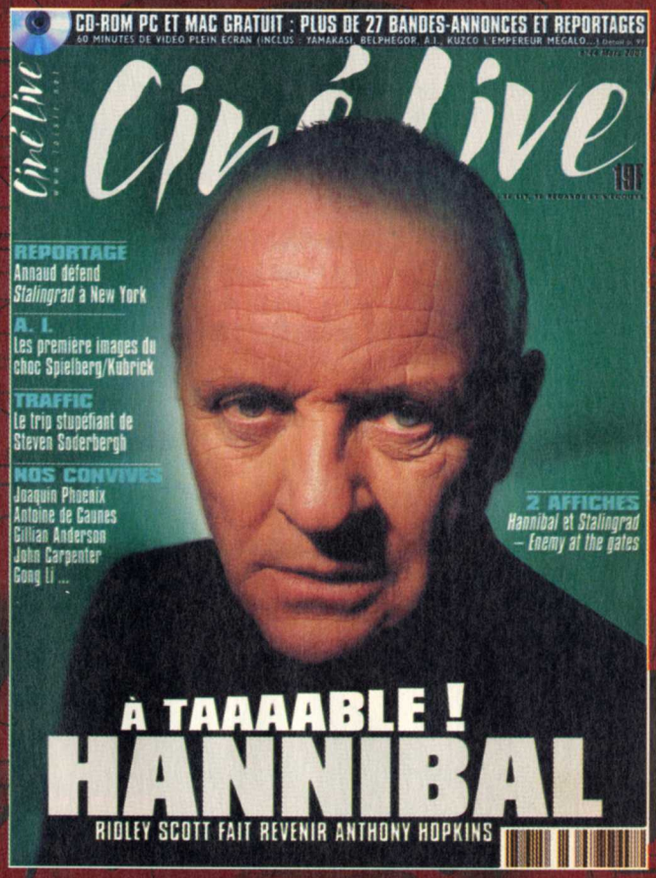
À LA LOUPE

Face à ce monstre, utilisez le tromblon. Sa puissance de tir devrait venir à bout de l'ennemi en 5 ou 6 coups. Les cœurs qui apparaîtront sur les corniches vous permettront de régénérer votre magie. Sauvegardez votre partie à chaque attaque que vous réussirez.

Pour cela, empruntez les corniches de droite, puis si vous le souhaitez, atteignez à quelques mètres en contrebas, **tromblon**. En ramassant cette arme, vous remettrez à niveau votre potentiel de magie (n'oubliez pas qu'un seul tir de fusil épuise toute votre magie). Marchez ensuite sur la dalle afin de vous retrouver sur votre corniche principale. Tirez alors sur la créature et sautez de corniche en corniche pour collecter les cœurs que vous trouverez. Évitez ces projectiles en étant toujours en mouvement et sauvegardez votre partie à chaque attaque que vous aurez réussie ! Votre adversaire finira par s'écrouler sous vos assauts répétés.

La reine anéantie, le pays des merveilles retrouvera son enchantement d'antan, effaçant ainsi les ténèbres qui ont trop longtemps plané dans ce monde féerique...

LE MAGAZINE DU CINÉMA QUI SE LIT, SE REGARDE ET S'ÉCOUTE

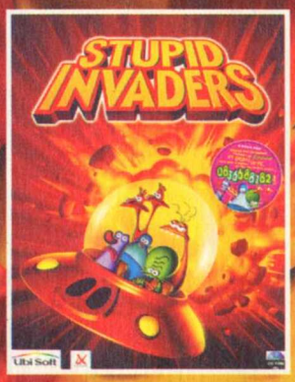


+

19 F

Chez votre marchand de journaux

BLASTING !...
BLAZING !...
BRAINLESS !



Éditeur : Eidos

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Janvier 2001

Config. mini : Pentium II 400 64 Mo

STUPID INVADERS

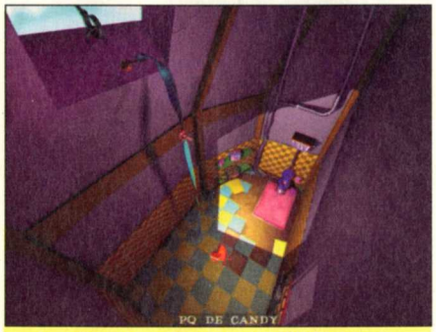
Votre vaisseau spatial est enfin en état de marche. Le grand jour du départ est arrivé ! Alors que vous vous apprêtiez à retourner sur votre bonne vieille planète, un chasseur de primes, engagé par le DR Sakarin, fait irruption dans votre maison et congèle une partie de vos amis ! Seul rescapé de cette mésaventure, vous devez, coûte que coûte, trouver un moyen de libérer vos congénères avant qu'ils ne deviennent des cobayes extraterrestres... **Simon. (Smohamedaly@loisir.net)**

CHAPITRE I : BUD À LA RESCOUSSE

LES TOILETTES

PERSONNAGE : BUD

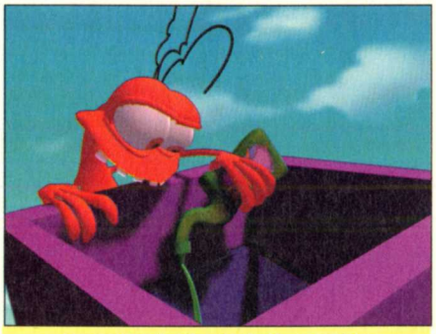
Vous commencez ce chapitre en incarnant Bud, le seul "miraculé" ayant réussi à échapper au chasseur de primes. Votre fuite en avant vous a mené droit aux toilettes. Alors que Bolok essaye en vain d'enfoncer la porte qui le sépare de vous, il faut absolument que vous trouviez un moyen de quitter cette pièce par une autre issue. Dirigez-vous à gauche. Ramassez ensuite **la ventouse** près des toilettes. Sur l'étagère, récupérez le **coin-coin W-C** et le **PQ de Gorgious**. Cela fait, sélectionnez le PQ dans votre inventaire et combinez-le avec la ventouse. Retournez en arrière puis utilisez l'objet combiné (ventouse + PQ) sur la fenêtre en hauteur. Vous pouvez maintenant vous accrocher au PQ de Gorgious afin d'escalader le mur, et ainsi vous échapper par la fenêtre.



Combinez la ventouse avec le PQ de Gorgious pour vous échapper !

LE TOIT

À l'extérieur, lorsque vous atteindrez le toit, une voix vous appellera au secours ! Examinez donc une première fois la cheminée pour apercevoir un homme en détresse. Regardez une deuxième fois à l'intérieur, puis choisissez la réplique "Qui est là ?". Vous apprenez qu'il s'agit du Père Noël. Sélectionnez la seconde réplique "Eh, qu'est-ce qu'il se passe là en bas ?", puis la troisième, "Je crève la dalle...". Dans votre inventaire, prenez le coin-coin W-C et déversez-le dans la cheminée. Le Père Noël libéré, le passage obstrué est à présent accessible. Vous pouvez maintenant sauter à l'intérieur et atterrir dans la crypte.



Pour sauver le Père Noël, déversez donc du coin-coin W-C dans la cheminée.

LA CRYPTE

À l'intérieur du cercueil se trouve la clé de sortie.

Après une chute vertigineuse, vous déboulez dans la crypte. Récupérez **un bidon d'acide sulfurique** sur la gauche. Rendez-vous ensuite au nord (vers le haut). Ramassez le **pied-de-biche** placé près d'un tonneau, ainsi que l'**entonnoir** posé sur un meuble. À présent, retournez sur vos pas, à droite. Descendez vers le fond de la salle pour y découvrir un cercueil. Utilisez le pied-de-biche pour l'ouvrir. Cela fait, sélectionnez l'entonnoir dans votre inventaire et placez-le dans la bouche du zombie. Déversez ensuite l'acide sulfurique dans l'entonnoir et vous pourrez ainsi récupérer **une clé**.

À LA LOUPE

Pour récupérer la clé détenue par le zombie, servez-vous de l'entonnoir et de l'acide sulfurique sur ce cadavre.

La clé en votre possession, retournez au fond de la pièce située à l'opposé. Empruntez l'escalier sur votre droite, puis montez à l'échelle. Il ne vous reste plus qu'à utiliser le clé sur le verrou de la chaîne qui bloque la porte de sortie.

Derrière cette porte se trouve la cave.

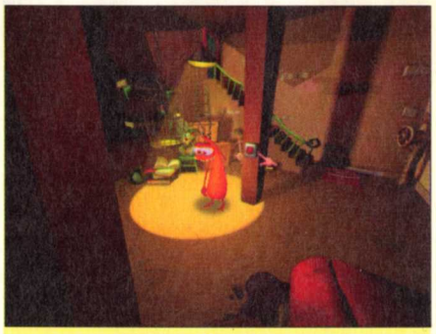
LA CAVE

Examinez le **piège à souris** adossé au mur sur votre droite, puis récupérez-le. Dirigez-vous ensuite au fond de la salle pour vous placer devant l'escalier. Surtout, ne gravissez pas les marches, sinon c'est le "Game Over" assuré ! Posez le piège à souris à même le sol au pied de l'escalier. Cela fait, placez-vous sur la zone éclairée par une lanterne, et appuyez sur l'**interrupteur** du pilier. À la fin de la scène cinématique, empruntez les marches de l'escalier pour sortir de la cave.

À LA LOUPE

N'utilisez pas l'escalier avant d'avoir posé le piège à souris et éteint la lumière.

Placez votre piège à cet endroit.



N'oubliez pas d'éteindre la lumière !

LA CUISINE

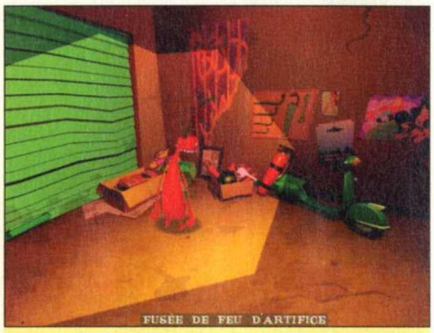
Vous voilà au rez-de-chaussée. Décrochez le téléphone à deux reprises pour écouter les divagations d'un maniaque en manque d'affection. Cela

Récupérez le briquet dans le tiroir.

fait, continuez par la droite jusqu'à la porte bleue que vous franchirez. Vous vous retrouvez dans la cuisine. Dirigez-vous à gauche jusqu'aux piles d'assiettes. Tournez-vous ensuite à droite et ouvrez l'un des tiroirs du meuble. Vous y trouverez **un briquet**. Celui-ci entre vos mains, sortez de la cuisine par l'entrée par laquelle vous êtes arrivé.

LE GARAGE

À présent, allez ouvrir la porte de bois en haut, vers le nord (près d'un cactus). Vous arrivez dans un garage. Dirigez-vous deux fois à droite, puis collectez une **fusée de feu d'artifice** posée dans un carton. Il n'y a plus rien à faire ici. Quittez donc la pièce. Retournez maintenant vers l'escalier et continuez votre progression vers la gauche. Ouvrez la porte à gauche. Lorsque vous serez dans la chambre, partez à droite puis utilisez la fusée de feu d'artifice sur l'âtre et allumez la mèche avec le briquet.



Le 14 Juillet est avancé !

Allumez le feu !

Cela fait, sortez de la chambre et retournez vers l'escalier pour monter au premier étage. Une fois en haut, prenez le couloir sur votre droite et ouvrez la porte. Vous arrivez dans la salle de bains. Examinez la machine à laver sur votre gauche, puis récupérez **une clé**. Sortez de la pièce, avancez vers le bas et empruntez le couloir à gauche. Toujours sur la gauche, se trouve une porte verte. Ouvrez-la pour entrer dans la chambre de Candy.

LA CHAMBRE DE CANDY

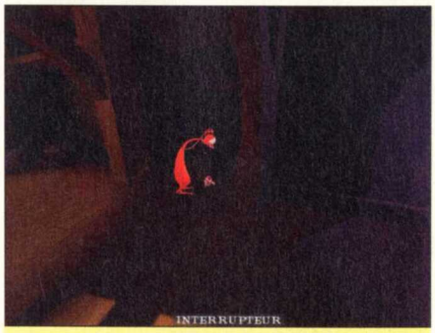
Allez récupérer **un des collants de Candy** dans l'armoire à gauche. Approchez-vous du miroir puis utilisez la clé sur le verrou du tiroir. Cela fait, collectez le **sèche-cheveux** à l'intérieur. Ces objets en votre possession, sortez de la chambre et empruntez l'escalier ascendant à droite, qui mène au grenier.

LE GRENIER

Passez dans la pièce voisine puis ouvrez la porte bleue, au fond à droite. Vous arrivez dans la "Salle Télé". Approchez-vous de la télévision, puis ramassez la **rallonge électrique** à même le sol. Maintenant, retournez dans la pièce précédente, là où se trouve une peau de lion près d'une cheminée. Partez en direction de l'armoire puis ouvrez la porte de bois.

À LA LOUPE
L'interrupteur du grenier est placé à même le sol, dans l'ombre.

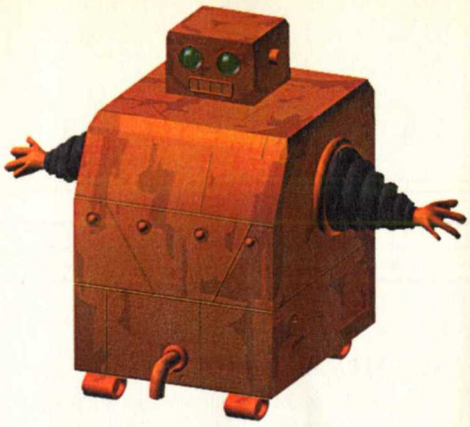
Le grenier est quasiment dans l'obscurité. Vous devez trouver un interrupteur et l'actionner afin d'éclaircir une partie de la pièce. Pour ce faire, avancez vers le bas puis dirigez-vous à gauche. L'**interrupteur** se situe à même le sol (pointez le curseur de votre souris dans cette direction et vous finirez par le trouver).



L'interrupteur se trouve juste là.

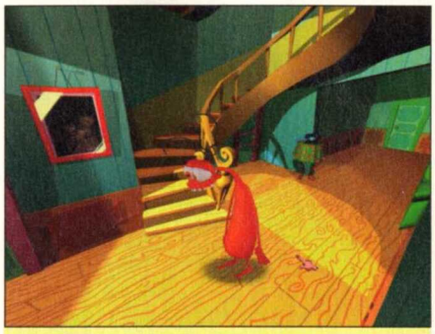
Examinez la malle, puis montez dessus. Attrapez ensuite la **manivelle** qui se trouve sur l'étagère, juste au-dessus de votre tête. À présent, rendez-vous à droite et placez la manivelle dans le trou de la fenêtre. Lorsque la fenêtre sera ouverte, sautez...

Et un coup de manivelle pour ouvrir la fenêtre !

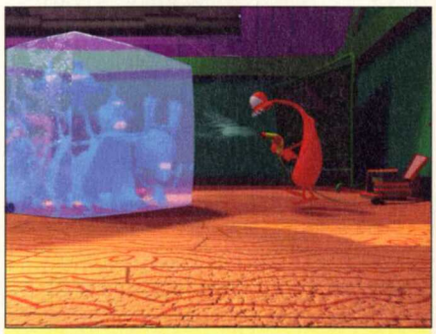


LA SALLE DU VAISSEAU

Ramassez la planche pour la faire basculer sur la corniche à droite. En la franchissant, vous escaladerez une échelle qui vous mènera vers le toit. Il ne vous reste plus qu'à sauter dans la cheminée pour atterrir dans la salle du vaisseau. Dans votre inventaire, utilisez le collant de Candy sur l'armoire située à votre gauche. Remontez ensuite par l'échelle d'où vous êtes arrivé. Une fois sur le toit, rebroussez chemin jusqu'au rez-de-chaussée (là où vous aviez décroché le téléphone).



Voici le rez-de-chaussée.



Dégivrez vos amis avec le sèche-cheveux.

Dirigez-vous à droite et ouvrez la porte bleue. Lorsque vous serez dans la cuisine, continuez à gauche puis sortez par la porte à droite du frigo. Le collant de Candy pend sur votre gauche. Cliquez dessus afin de l'attacher sur la tondeuse à gazon. Mettez ensuite en marche la tondeuse pour vous débarrasser de Bolok, caché dans l'armoire. Maintenant qu'il n'y a plus d'obstacle, faites le chemin inverse pour vous rendre une nouvelle fois dans la salle du vaisseau.

Une fois arrivé à destination, dirigez-vous en bas à gauche et approchez-vous de la prise électrique près de la porte en débris. Dans votre inventaire, sélectionnez la rallonge électrique pour la brancher à la prise. Cela fait, utilisez le sèche-cheveux sur la rallonge et contemplez la scène cinématique.

CHAPITRE II : L'ENCYCLOPÉDIE DE L'HUMANITÉ

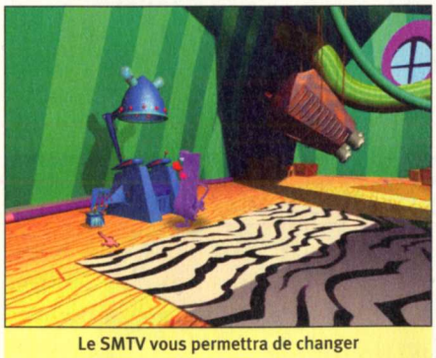
LE LABO SECRET

PERSONNAGE : ETNO

Vos amis délivrés, c'est Etno qui prendra la relève. Après votre transfère dans le labo secret, rendez-vous près de l'ordinateur pour lui parler. Lors de la conversation, choisissez les répliques suivantes :

- Heu... J'ai besoin de ton aide pour ouvrir le coffre fort.
- Je te le demande si poliment, tu ne peux refuser...
- Il y a des moments où un ordinateur doit savoir obéir...
- C'est un temps idéal pour une partie de cricket !
- Bon d'accord, je ne suis pas venu parler de cricket...
- Je suis vraiment désolé, mais...
- Mais bien sûr que tu viens avec nous...
- Mais si, il y en a...
- D'accord, c'est vrai...

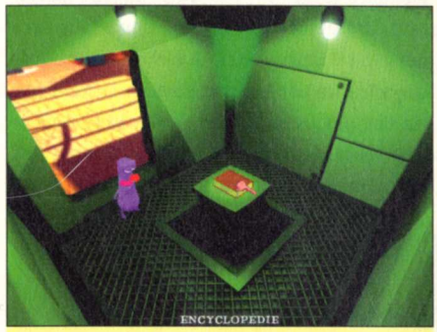
La discussion terminée, dirigez-vous à gauche et avancez tout droit jusqu'à la **valise** bleue au fond de la salle. Activez-la pour qu'elle se transforme en SMTV. Ramassez ensuite la batterie posée à gauche de l'engin. Retournez devant l'ordinateur, puis dirigez-vous une fois à gauche et continuez vers le bas. Dans le coin gauche se trouve une machine obsolète. Approchez-vous d'elle et utilisez la batterie sur la prise de courant.



Le SMTV vous permettra de changer d'apparence.

Branchez la batterie sur la prise de courant.

Maintenant que la batterie est rechargée, partez en direction du SMTV. Branchez la batterie sur l'engin puis actionnez le levier de l'accoudoir. La scène cinématique achevée, vous aurez accès au coffre-fort. Pénétrez-y et récupérez l'**encyclopédie**.



L'encyclopédie de l'espèce humaine !

Le livre entre vos mains, sortez du coffre-fort et suivez le déroulement de la scène cinématique.

CHAPITRE III : À LA RECHERCHE DE LA BOUSE DE VACHE

LE MARAIS

PERSONNAGE : GORGIOUS

Des poussins explosifs !

Votre vaisseau spatial s'est craché près d'un marais à cause de son carburant instable. Etno décide donc d'envoyer Gorgious et Candy à la recherche de la bouse de vache. Un élément indispensable pour faire décoller l'appareil ! Vous êtes dans la peau de Gorgious. Examinez les petits poussins puis récupérez-en un (vous aurez une petite surprise à vous faire dresser les cheveux). Prenez la route à gauche et suivez le chemin jusqu'à atteindre la gigantesque usine. Ne prenez ni le chemin qui vous indique la direction "Vers la gauche de l'usine", ni celui qui dit "Vers la droite de l'usine."

Empruntez plutôt le trajet en bas à gauche de l'écran : "Prendre cette direction." Lorsque vous serez près de la bouche d'égout, essayez de soulever la plaque (rien n'y fait), puis retournez sur vos pas. Un énorme poulet va faire son apparition. Examinez-le, puis entamez la conversation (un clique sur le bouton droit de la souris pour changer le curseur d'œil). L'explosion causée par le bipède va pulvériser la plaque d'égout, et vous pourrez ainsi descendre par l'échelle qui vous sera accessible.

LES ÉGOUTS

PERSONNAGE : CANDY

Candy vous a rejoint, et c'est sous ses traits que vous allez poursuivre cette aventure. Parcourez le tunnel jusqu'à tomber en contrebas. Approchez-vous de la porte de bois, puis frappez une fois avant d'entrer. Émerveillé par la décoration artistique de cet environnement idyllique, vous allez rapidement déchanter en faisant la connaissance de Nelson, qui vous fera une proposition indécente...

L'USINE

PERSONNAGE : GORGIOUS

C'est au tour de Gorgious de parcourir l'égout. Suivez le tunnel et empruntez l'échelle pour atteindre l'usine. Prenez la direction du bas et montez ensuite dans l'ascenseur. En appuyant sur l'interrupteur rouge, vous accéderez au niveau des plates-formes des vaches. Traversez la passerelle de bois et poursuivez votre chemin par la gauche, jusqu'à apercevoir un second ascenseur. Entrez-y afin d'atteindre l'étage supérieur. Longez ensuite la plate-forme et passez dans la pièce voisine.

LE MUSÉE DE LA BOUSE

Vous êtes dans le bureau du contremaître. Montez les quelques marches d'escalier, puis récupérez la **louche** placée dans une grosse marmite à gauche.

À LA LOUPE
Vous devez vider la marmite pour la soulever. Pour cela, servez-vous de la louche à plusieurs reprises.

Utilisez cette louche à deux reprises sur le récipient, afin de le vider de sa mixture. Cela fait, prenez la **grosse marmite**. À présent, passez dans la salle d'à côté où sont exposées d'étonnantes sculptures modelées en bouse ! Dirigez-vous en bas à gauche, puis empruntez un nouvel escalier au fond à droite. Un magnifique **marteau en bouse** est placé sur la scène. Utilisez la marmite afin de récupérer le marteau, tout en vous protégeant la tête.

Servez-vous ensuite du marteau pour aplatir la poule. Maintenant, rebroussez chemin jusqu'à l'ascenseur. Lorsque vous serez à l'étage inférieur, poursuivez votre chemin par le bas et allez vous placer sur l'élévateur en bois à même le sol. Actionnez alors l'interrupteur pour monter à l'étage suivant. Empruntez le chemin à gauche, puis gravissez les marches de l'escalier. Vous arrivez sur le toit de l'usine. Atteignez l'intersection, puis prenez le chemin de droite. Vous vous retrouverez nez à nez avec un soudeur. Utilisez le marteau pour l'assommer, puis récupérez la **bonbonne de gaz**.

Donnez-lui un coup de marteau sur la tête.

Cet objet en votre possession, rebroussez chemin jusqu'à l'élévateur, puis empruntez la passerelle de droite pour atteindre la pièce voisine. Utilisez la bonbonne de gaz sur le molosse rose. Une fois qu'il est gonflé à bloc, il ne peut plus vous gêner. Allez prendre **la niche** en bas à droite, puis ouvrez la porte grillagée. Lorsque vous serez dans l'autre salle, ramassez le **skate-board**, puis dirigez-vous à droite et placez-vous devant le coffre de bois. Utilisez la niche devant celui-ci, et montez sur les plates-formes supérieures.

La niche du chien va servir d'escabeau.

Le sommet atteint, prenez le **treuil**. Cela fait, retournez sur la plate-forme d'ascenseur, placez-vous dessus et appuyez sur le bouton pour descendre. Arrivé à l'étage inférieur, suivez le chemin de droite puis utilisez le treuil sur la vache du milieu (celle qui possède un anneau dans le nez). Le treuil positionné, actionnez-le à deux reprises ! Maintenant que la vache est extraite de son emplacement, servez-vous du skate-board sur elle, et poussez l'animal dans l'ascenseur. Il ne vous reste plus qu'à la rejoindre. À l'étage d'en bas, continuez de pousser la vache jusqu'à une porte blindée. Ouvrez-la et poussez l'animal dans la salle voisine. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur le **crochet** posé à même le sol, puis à actionner le levier à droite...

CHEZ NELSON

PERSONNAGE : CANDY

Nous revoilà chez Nelson, en compagnie de Candy. Dirigez-vous à trois reprises vers la gauche pour atteindre le bar. Récupérez ensuite le **pouf gonflable**. Retournez sur vos pas, puis entrez dans la salle de bains. Dans le tiroir de la commode, collectez une **lame de rasoir**. Cela fait, approchez-vous de la baignoire et prenez une **huile pour le corps**. À présent, quittez la salle de bains et prenez une nouvelle fois la direction de gauche, à trois reprises. Approchez-vous de la porte puis utilisez l'huile pour le corps sur la charnière. Maintenant, sortez et dirigez-vous à gauche puis en bas. Posez ensuite le pouf gonflable sur le sol et asseyez-vous dessus.

Posez le pouf à l'emplacement indiquant la direction "Sur le sol".

Dans votre inventaire, sélectionnez la lame de rasoir et utilisez-la sur le pouf gonflable. Vous atterrissez à l'arrière-porte d'une cuisine.

LA CUISINE

Franchissez les portes battantes et allez à l'intérieur. Dirigez-vous ensuite en bas, et récupérez le **tuyau d'un aspirateur**. Maintenant, passez dans la pièce voisine et enfilez la **tenue de plongée**, près des toilettes. Lorsque vous serez dans l'aquarium, partez en direction du sous-marin jaune et empruntez l'échelle pour y pénétrer. Dirigez-vous à gauche vers le bocal, et montez sur l'escabeau pour récupérer le **poisson fugu**.

À LA LOUPE
N'actionnez surtout pas les leviers qui sont dans le sous-marin, sinon c'est le "Game over" assuré !

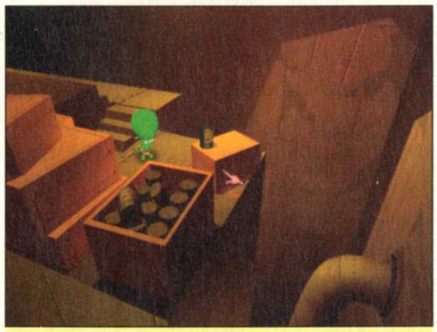
À présent, quittez le sous-marin et sortez de l'aquarium. Une fois votre scaphandre enlevé, dirigez-vous à droite et posez le fugu dans le seau de poissons.

Du fugu au déjeuner, ça vous dit ?

Le cuisinier sera empoisonné par le poisson, en le mangeant. Approchez-vous du frigo, puis ramassez le seau posé à même le sol. Actionnez ensuite le bouton rouge et franchissez la porte blindée. Vous voilà dans un ascenseur. Examinez le panneau de contrôle et appuyez sur le bouton numéro 2. En atteignant l'étage désiré, quittez l'élévateur.

LE SILO

Poursuivez votre chemin jusqu'à apercevoir un rideau de fer. Essayez de le soulever avec vos petits bras. Vous constaterez qu'il ne bouge pas d'un pouce. N'insistez pas et prenez le chemin à droite. Longez alors la plate-forme jusqu'à l'énorme porte. Ouvrez-la puis, dès que vous serez à l'intérieur de la salle, actionnez le bouton rouge. Maintenant que vous êtes aplati comme une crêpe, retournez vers le rideau de fer et traversez-le en passant en dessous. Dirigez-vous à gauche et récupérez la **boîte de chili con carne**, posée sur une caisse.



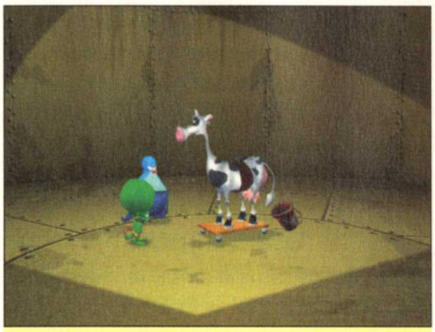
Du chili con carne !

Cela fait, retournez sur vos pas à gauche, et continuez sur la droite. Descendez ensuite le grand escalier pour atteindre l'ascenseur en contrebas. Partez vers la gauche puis actionnez le levier à proximité du mécanicien. Dirigez-vous maintenant vers la porte à droite, et cliquez sur la **barre de fer** puis sur la porte.

À LA LOUPE

N'oubliez pas de récupérer le chili con carne qui servira de repas pour la vache.

De retour près de l'aquarium, partez vers le bas et allez à droite pour retourner dans la cuisine. Lorsque vous arriverez près du défunt cuisinier, ouvrez le petit placard à gauche de la cuisinière. Utilisez ensuite le tuyau de l'aspirateur sur la bonbonne de gaz. Cliquez sur la bonbonne et, lorsque cela sera fait, placez le chili con carne sur la plaque chauffante de la cuisinière. Mettez en marche la cuisinière, puis récupérez votre chili. Repassez dans la salle de l'aquarium et empruntez de nouveau la porte du haut. De retour vers le mécanicien, écrasé par son tracteur, prenez la direction du bas, puis dirigez-vous à droite vers la porte jaune près de l'ascenseur. Cliquez maintenant sur le bouton du rideau de fer. Vous retrouvez enfin Gorgious en compagnie de la vache. Après lui avoir donné du chili à manger, utilisez le seau sur l'animal.



Sans un seau, la vache ne vous donnera pas sa bouse.

CHAPITRE IV : L'ÉVASION.

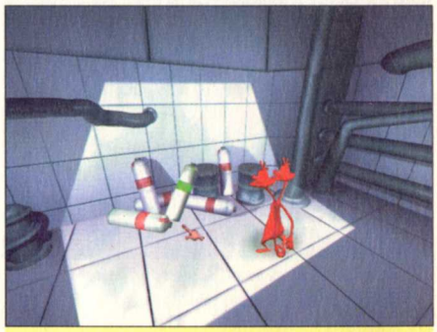
LA PRISON

PERSONNAGE : STEREO

Bolok a finalement réussi à vous capturer. Conduite jusqu'à la Zone 51, votre équipe au complet se retrouve en prison. Alors que tout semblait perdu, Stereo réussit miraculeusement à s'échapper ! Prenez le chemin du bas et quittez cette salle par la porte à rayures jaunes. Poursuivez votre chemin, passez l'accès n°1 puis l'accès n°3. Partez en direction de l'accès n°5 et, après l'avoir franchi, appuyez sur le bouton n°1 du panneau de contrôle sur votre gauche. L'ascenseur vous mènera au premier étage. Parcourez le couloir et passez dans la pièce voisine. Entrez ensuite dans la salle du gaz, sur votre gauche.

LA SALLE DU GAZ

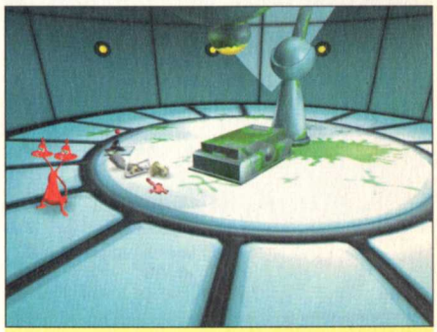
Dirigez-vous vers le bas et ramassez une **bonbonne verte**. Rendez-vous maintenant à l'opposé de cette chambre, et branchez la bonbonne sur le tuyau tout à droite (un dessin représentant un sourire est affiché juste en dessous). Quittez cette pièce et partez en direction de la salle de dissection, à droite.



Récupérez donc cette bonbonne de gaz vide.

LA SALLE DE DISSECTION

Allez à l'extrémité de la corniche à gauche, puis cliquez sur le rideau de fer. Utilisez ensuite votre bonbonne sur le tuyau de gaz. À présent, empruntez l'ascenseur au bout à droite. Une fois à l'étage en dessous, prenez la direction du bas et approchez-vous d'Igor. Cliquez à deux reprises sur ses pieds, et vous pourrez récupérer sa **chaussure**. Fouillez ce personnage pour trouver une **carte magnétique**.



Igor est mort... de rire.

Dirigez-vous maintenant à gauche, et sortez par la porte. De retour à l'étage supérieur, quittez la salle de dissection et partez vers le couloir. Longez-le puis appelez l'ascenseur. À l'intérieur, appuyez cette fois sur le bouton n°3. Rendez-vous au fond de la salle, puis cliquez sur la plate-forme à même le sol. Utilisez enfin la chaussure sur le bouton représentant un pied. Il ne vous reste plus qu'à emprunter le passage accessible.

LE TROU AU FOND

PERSONNAGE : CANDY

L'intervention de Stereo a réussi à retarder l'exécution de Candy, qui se retrouve maintenant, nez

à nez avec une grosse mouche. Parlez à l'insecte jusqu'à ce qu'il vous porte sur son dos. Empruntez la direction du bas, puis escaladez l'escalier à droite. Poursuivez votre chemin jusqu'à la maison, et continuez à droite. Cliquez ensuite sur le robot femelle de couleur rose.

Ce robot va vous permettre d'entrer dans la maison.

DÉCHETS TOXIQUES

PERSONNAGE : GORGIOUS

C'est au tour de Gorgious de prendre les rennes. Dans cette salle, ramassez les **boyaux d'alien**, le **crâne d'alien** et le **petit os d'alien**. Dans votre inventaire, combinez l'os avec les boyaux. Retournez sur vos pas, puis utilisez le crâne sur le caniveau radioactif (mur de droite).

Remplissez le crâne de liquide radioactif.

À LA LOUPE

Il se peut que vous n'aperceviez pas les cales de bois qui bloquent les tuyaux des conduits à cause du corps de Gorgious. Pour palier cet inconvénient, déplacez Gorious vers les côtés puis cliquez sur les cales.

Cela fait, approchez-vous du bord du précipice et continuez vers le haut à gauche. Après avoir longé le mur, utilisez l'objet combiné (os + boyau) sur les barreaux à gauche. Une fois dans le conduit, cliquez sur la cale de bois. Grimpez sur le conduit qui vous fait face, et cliquez une nouvelle fois sur la cale de bois. Il se peut que vous ne l'aperceviez pas à cause du gabarit de Gorgious. Si c'est le cas, déplacez légèrement votre personnage pour le visualiser. À présent, utilisez le crâne sur les barreaux, puis grimpez vers le conduit.

La cale de bois peut être cachée par le gabarit de Gorgious.

LA CHAMBRE FROIDE

Sur votre gauche se trouve un conduit de gaz. Nous y reviendrons tout à l'heure. Pour le moment, rendez-vous au bout de la salle afin d'emprunter une échelle. Lorsque vous serez sur le tuyau, allez récupérer le **crochet de fer** juste à quelques mètres de vous. Cela fait, descendez en contrebas pour vous diriger vers le conduit de gaz. Utilisez votre crochet sur ce fameux conduit, puis retournez au pied de l'échelle. Servez-vous une nouvelle fois du crochet, mais cette fois-ci sur la porte de fer à droite. Vous aboutirez dans le réfectoire...

LE RÉFECTOIRE

Partez vers la gauche et récupérez le **petit marteau** accroché au mur. Utilisez-le sur la vitre de la **hache à incendie**. Une fois l'objet en votre possession, rendez-vous à l'opposé de la salle où se trouve un tableau représentant le Dr Sakarin. Juste en dessous de celui-ci, vous apercevrez la sortie. En essayant de traverser la porte, vous serez bloqué par des meubles. Utilisez la hache à incendie sur le petit tabouret, puis sortez. Vous arrivez dans un couloir avec de nombreux cobayes extraterrestres. Approchez-vous du panneau de contrôle composé de trois boutons. Actionnez-les tous, puis quittez les lieux par la porte au fond à gauche. Vous êtes maintenant dans la salle des aliens. Dirigez-vous vers l'interrupteur et actionnez-le. Sortez ensuite de cette pièce par la porte à gauche...

LA MAISON DE JOHN

PERSONNAGE : CANDY

Dirigez-vous à droite puis cliquez sur le canapé à gauche. Vous obtiendrez ainsi une liasse de billets. À présent, quittez la maison et partez vers la bas. Donnez la **liasse de billets** à la grosse mouche qui vous transportera vers un nouveau conduit. Poursuivez votre chemin et traversez la passerelle pour atteindre la salle de téléportation.

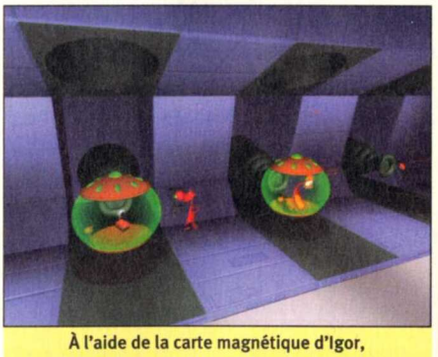
La mouche attend son dû.

En arrivant dans cette pièce, cliquez sur les POD n°1, 3, 8 et 21. Tout comme Gorgious, vous finirez prisonnier dans une salle avec plusieurs sas.

LA SALLE DES COMMANDES

PERSONNAGE : STEREO

Cliquez n'importe où à l'écran, puis sortez de la salle des commandes en empruntant le sas d'accès derrière vous. Montez sur la plate-forme et, une fois en contrebas, poursuivez votre chemin jusqu'à l'ascenseur. Lorsque vous serez à l'intérieur, appuyez sur le bouton n°2. Traversez les différentes plates-formes et atteignez la prison de laquelle vous vous étiez échappé. Approchez-vous de la bulle où est maintenu prisonnier votre ami Bud. Utilisez ensuite la carte magnétique d'Igor sur le panneau de verrouillage électronique.



À l'aide de la carte magnétique d'Igor, vous pourrez récupérer la brique de l'espace.

La barrière désactivée, ramassez la **brique de l'espace**. Cela fait, rebroussez chemin jusqu'à la salle des commandes, au troisième étage. De retour sur les lieux, parcourez la salle jusqu'au téléporteur circulaire à même le sol. Placez-vous dessus puis, lorsque vous serez transporté à l'étage supérieur, partez vers la droite. Actionnez la pédale située à ras du sol sur la gauche. Utilisez ensuite la brique de l'espace sur le bouton poussoir rouge.

En plaçant la brique sur le bouton, un passage sera accessible en contrebas.

Maintenant, descendez pour pénétrer dans le passage. À l'intérieur du couloir secret, vous allez devoir jouer au jeu de "Simon". Le principe est simple. L'ordinateur illumine à l'écran des couleurs (vert, bleu, rouge, jaune) dans un ordre aléatoire, et votre objectif consiste à reproduire ces scintillements en vous aidant de votre mémoire visuelle.

À LA LOUPE

Les combinaisons du jeu de "Simon" sont aléatoires et peuvent donc changer d'une partie à l'autre. Servez-vous de votre mémoire visuelle pour reproduire les couleurs et, si nécessaire, notez-les sur papier pour vous faciliter la tâche.

Lorsque vous réussirez à reproduire toutes les combinaisons, la porte de sécurité qui se trouve dans la salle des commandes sera ouverte. Allez donc l'emprunter. Vous vous retrouverez dans la bureau du Dr Sakarin. Approchez-vous du fauteuil pour vous asseoir...

LES TOILETTES DES ALIENS

PERSONNAGE : BUD

Approchez-vous des énormes toilettes au centre de la pièce et cliquez sur la cuvette des W-C. Vous pourrez ainsi escalader les tuyaux et atteindre les hauteurs de la salle. Poursuivez votre chemin par la droite et pénétrez dans la pièce voisine. Après avoir traversé le conduit, avancez à l'extrémité de la plate-forme pour vous positionner sur la dalle.

LE LABYRINTHE

Un labyrinthe à vous faire tourner la tête !

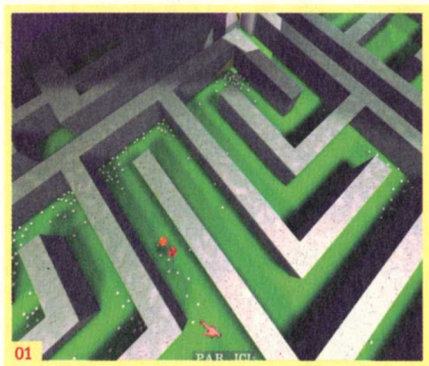
La plate-forme d'ascenseur vous mènera à l'étage inférieur, où se trouve un labyrinthe. Avancez vers la bas pour entrer dans ce dédale.

À partir de là, empruntez le trajet suivant :

- Une fois en bas (Par ici)
- Une fois à droite (Tournez ici)
- Une fois en bas (Allez ici)
- Deux fois en bas (Par ici)
- Une fois en bas à gauche
- Une fois en haut à gauche
- Une fois en bas à gauche
- Deux fois en haut au milieu
- Une fois en haut à droite
- Une fois à gauche
- Deux fois en bas au milieu
- Une fois à gauche
- Une fois en haut au milieu
- Une fois en bas (Par là)
- Une fois en bas
- Une fois en bas à droite
- Une fois en bas au milieu

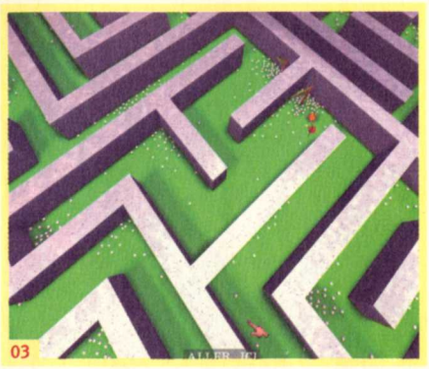
Vous finirez par rencontrer un escargot qui vous aidera à traverser le labyrinthe à la vitesse... d'un escargot.

VOICI LES ÉTAPES À SUIVRE POUR TRAVERSER LE LABYRINTHE. LA MAIN PRÉSENTE SUR CHAQUE IMAGE VOUS INDIQUE LE CHEMIN À EMPRUNTER :



01

02



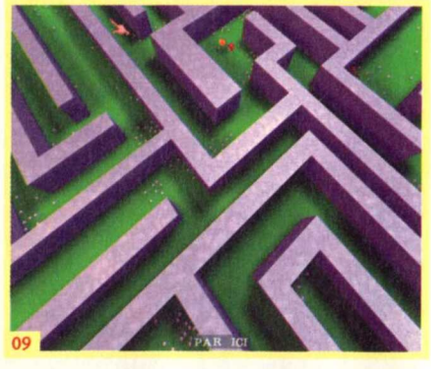
03

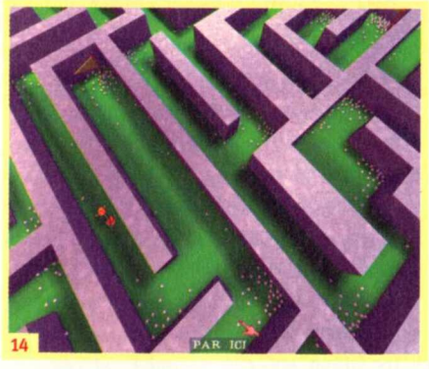
04

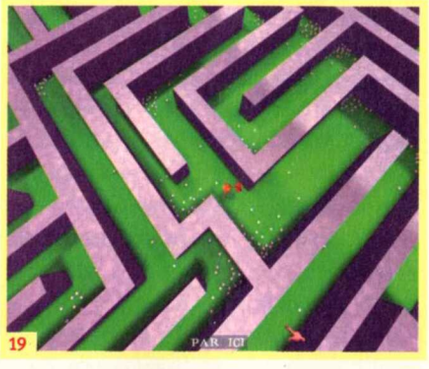
05

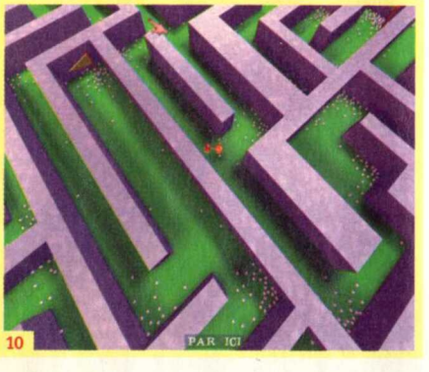
06

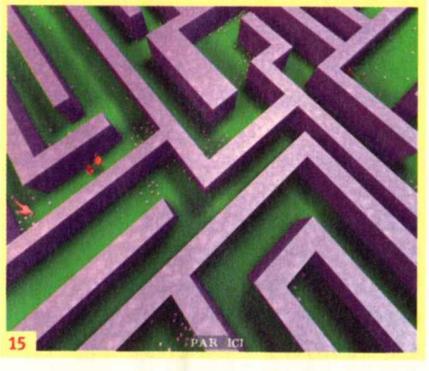
07

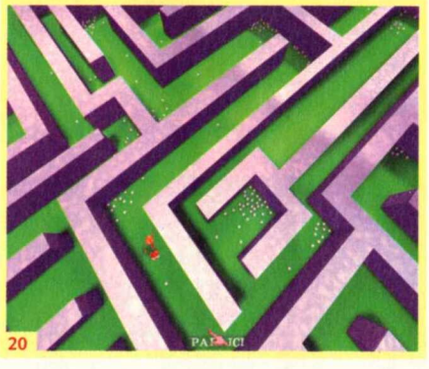


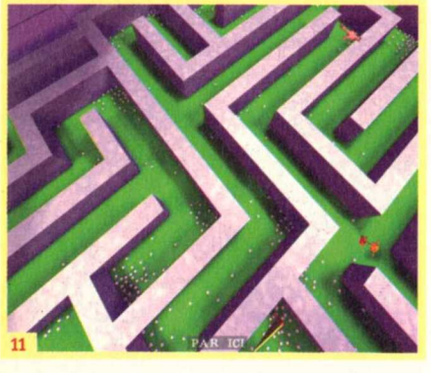


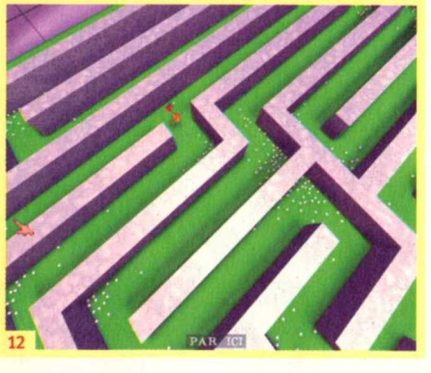


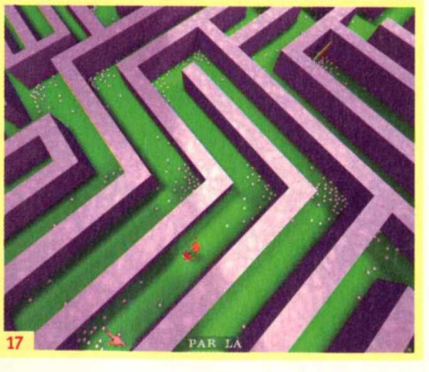












Lorsque vous atteindrez la sortie du labyrinthe, approchez-vous du terrain de golf circulaire, et sautez dans le trou. Vous atterrirez dans une bulle de verre en compagnie d'aliens verts. Cliquez dessus pour en manger un. Lorsque vous atteindrez le conduit au niveau supérieur, dirigez-vous en haut, et entamez la conversation avec le robot jusqu'à ce qu'il accepte que vous lui fassiez un massage au pied.

Cela fait, rendez-vous à l'opposé du tunnel, là où se trouve le grand ventilateur. Passez derrière

Ne vous perdez pas dans le désert.

puis cliquez sur le robot. Le ventilateur se mettra en marche et vous propulsera à l'extérieur, dans le désert. Dirigez-vous à droite, puis vers le haut en direction de la grande montagne. Approchez-vous ensuite du **cornet acoustique** et cliquez dessus pour parler.

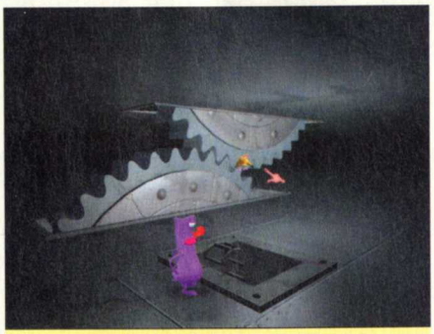
LE GRILLE PAIN

PERSONNAGE : ETNO

Vous n'avez que quelques secondes pour vous échapper du grille-pain ! Courez vers le bas et cliquez sur le ressort. Une fois à l'extérieur, dirigez-vous à gauche puis montez dans le Pod de téléportation. Placez-vous ensuite sur la plate-forme mobile à droite. Lorsque vous atteindrez l'étage supérieur, empruntez l'échelle puis dirigez-vous dans le coin en bas à droite. Gravissez les quelques marches de l'escalier, et poursuivez votre chemin jusqu'à une nouvelle plate-forme mobile qui vous transportera à l'étage suivant.

LA SALLE DES ENGRENAGES

Longez la passerelle et montez sur une troisième plate-forme mobile. À présent, poursuivez votre chemin par la gauche, puis utilisez l'échelle pour arriver dans la salle des engrenages. Un rat est coincé entre deux engrenages !



Décoincez ce pauvre rat.

Allez le libérer, puis rebroussez chemin jusqu'au rez-de-chaussée. Une fois en bas, montez sur la petite plate-forme au centre de la salle et appuyez sur l'interrupteur vert. Le système d'engrenages se mettra alors en marche, et la montagne située dans le désert pourra ainsi s'ouvrir. Maintenant, dirigez-vous à droite et continuez vers le bas. Activez ensuite l'interrupteur du mur, placé en dessous de la lettre "E", puis entrez dans le sas. De nouveau dans la peau de Stereo, rendez-vous en bas, puis longez le couloir pour atteindre la salle voisine. Vous aboutissez dans la même salle que vos amis.

LE DÉSERT

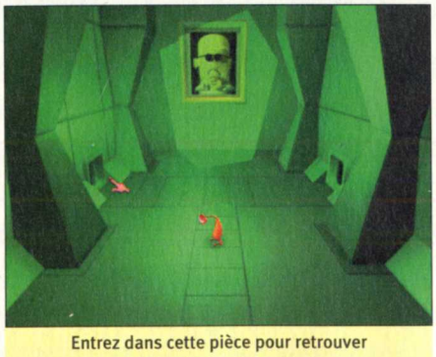
PERSONNAGE : BUD

Il ne reste plus que Bud à l'extérieur. Dirigez-vous en bas, puis à droite. Prenez ensuite la direction est, puis sud à deux reprises. Vous vous retrouvez face à une balançoire avec un squelette assis dessus. Cliquez sur le rocher, puis ramassez le **crâne**. Partez maintenant à gauche, puis deux fois au nord et cinq fois à l'ouest. Récupérez ensuite un **tuyau d'arrosage** à même le sol.

À LA LOUPE

Le désert est un vrai labyrinthe. Suivez exactement le trajet indiqué pour ne pas vous perdre en chemin et trouver un crâne ainsi qu'un tuyau d'arrosage.

Cela fait, rendez-vous au nord, trois fois à l'est puis en haut à droite pour retourner vers la montagne. De là, continuez vers la droite, puis à l'est, au nord, à l'ouest et enfin à droite. Devant vous se trouve un tuyau. Utilisez le cordon d'arrosage sur ce tuyau, puis servez-vous du crâne sur le tuyau d'arrosage. Vous atterrirez dans le hangar Z. Partez à gauche, derrière le dôme central, et empruntez l'Escalator. Une fois à l'étage supérieur, partez vers le bas puis entrez dans la pièce voisine à gauche.



Entrez dans cette pièce pour retrouver vos amis emprisonnés.

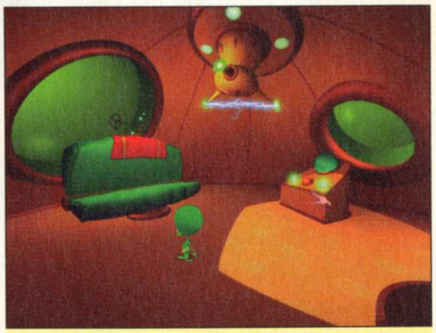
Vos quatre amis sont présents dans la pièce. Partez vers le bas et approchez-vous du panneau de contrôle (il est situé en dessous du portrait du Dr Sakarin). Cliquez dessus pour libérer vos congénères.

LA FUSÉE

PERSONNAGE : CANDY

La scène cinématique terminée, vous dirigerez Candy ! Vous êtes à l'intérieur d'une fusée. Dirigez-vous vers le bas puis empruntez l'échelle pour descendre. Continuez de descendre avec la deuxième échelle. À l'étage du dessous, partez à droite et sautez dans le trou. Montez ensuite sur la plate-forme d'ascenseur. Elle vous transportera au sommet de la salle. Poursuivez votre chemin par la droite. Lorsque vous arriverez en contrebas, récupérez le grand baril à droite.

De retour vers la rampe de lancement, utilisez le tuyau sur le baril. Cela fait, retournez dans la fusée. Approchez-vous de la roue d'ouverture et actionnez-la. Poursuivez ensuite votre progression en montant à l'échelle. Sur votre gauche se trouve un levier rouge. Cliquez dessus, puis continuez votre ascension avec l'échelle. À présent, partez vers le bas et appuyez sur le bouton rouge du panneau de contrôle.



Appuyez sur le bouton rouge lorsque la fusée aura assez d'énergie pour décoller.

Il ne vous reste plus qu'à contempler la scène cinématique finale !

RETROUVEZ LES ASTUCES POUR CE JEU DANS LA RUBRIQUE TRICHES TRASH À LA FIN DU MAGAZINE

Éditeur : Microsoft

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Octobre 2000

Config. mini : PIII 450 128 Mo

CRIMSON SKIES

Dans les années trente, les moyens de locomotion étaient bien différents d'aujourd'hui puisque ce sont des avions et autres zeppelins qui ont précédé nos bonnes vieilles voitures habituelles. Plongé dans ces temps "anciens", vous êtes Nathan Zachary, Don Juan et chef d'une escouade de pirates. Alors que vos hommes se livrent corps et âme à une véritable bacchanale, vous, vous travaillez consciencieusement sur votre prochaine (et première !) opération. Préparez-vous à vivre, l'espace de quelques missions, une des aventures de ce gentleman corsaire.

• Dossier réalisé par Olivier Samson et Manu (mvillalba@loisir.net)

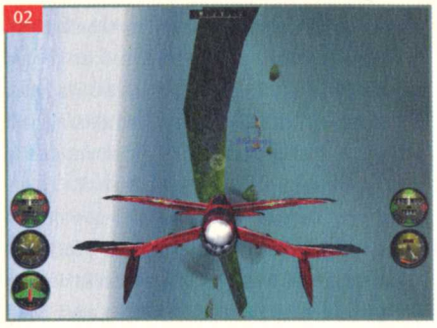
MISSION 1 :
LE TRÉSOR PERDU

Ce ne serait pas le Capitaine Cook mais Sir Francis Drake qui aurait découvert les îles Hawaii le premier. Vous le tenez de certaines sources, et notamment d'une carte que vous avez récupérée deux ans plus tôt. Cette carte indiquerait l'emplacement d'un galion qui aurait sombré, à son bord un trésor attendrait que quelqu'un s'empare de lui. Pourquoi ne serait-ce pas vous ? (j'ai bien parlé de trésor, non ?)

Cette première mission est essentiellement une prise en main des commandes de votre avion. Vous devez localiser l'emplacement du trésor, et pour cela survoler trois points de navigation. Ici, pas besoin de sortir la grosse artillerie, vous n'aurez pas de grande résistance. Avec une poignée de missiles et des balles explosives, rien ne devrait pouvoir vous arrêter. Le premier point est une petite grotte **(01)**, le deuxième est un camp et le troisième est une crique. Une fois la grotte passée, un convoi britannique ne manquera pas de vous arroser de plomb sans trop de danger pour vous. Une petite rafale de mitraillette ou un missile bien placé suffisent à désintégrer le pont. Cette opération de survol se solde par la découverte du galion dans la baie **(02)**. Un deuxième passage vous permet de larguer Jack (un vieux compagnon) sur le navire.

À ce moment, d'autres pirates font leur apparition : les Méduses. Ils (ou elles) attendaient que vous fassiez le travail pour eux. Il semblerait, de plus, qu'une de vos ex-conquêtes soit à leur tête. Un énorme zeppelin et trois chasseurs sont décidés à vous chasser de là. En fait, tout cela n'est que du vent, puisqu'il s'agit de dégommer les réserves de carburant sous le dirigeable pour le réduire en cendres **(03)**. Quant aux trois Kestrels, on ne peut pas dire que leur résistance vous causera quelque dommage que ce soit. Ils comprendront à leurs dépens que les Fortune Hunters ne sont pas du genre à courber l'échine devant l'adversité.

Il ne vous reste plus qu'à apponter sur le Pandora ! Pardon ? Ah, oui ! Il s'agit de votre base mobile, un zeppelin énorme, où vous pouvez déposer vos avions. Encore une fois, pas de panique, votre atterrissage se fait automatiquement, appuyez



sur "Q" lorsqu'on vous le propose.
Votre baptême du feu est alors terminé.

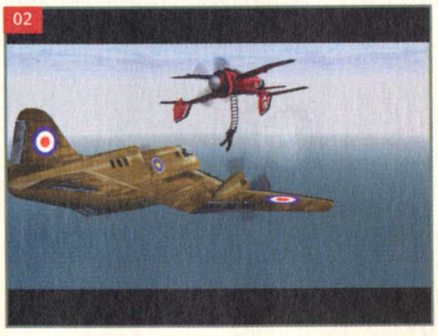
[Après chaque mission, vous avez une sorte de debriefing qui vous permet, outre d'observer vos performances au combat, de contempler des photos, de lire des articles de presse relatant vos exploits et d'en apprendre parfois plus sur certains personnages. Alors décompressez !]

MISSION 2 :
LA FLOTTE DES BOMBARDIERS

Les Britanniques n'ont pas vraiment apprécié que vous vous en preniez à leur convoi. La réponse ne se fait pas attendre : ils envoient quelques bombardiers s'occuper de votre bateau échoué, histoire de vous rendre la monnaie de votre pièce. Vous devrez protéger le site. Et vous profiterez de l'occasion pour dérober un des bombardiers (un Balmoral Bristol) pour soutirer quelques informations supplémentaires sur une présence militaire britannique dans pareille contrée.

La configuration de votre Dévastateur ne nécessite pas de munitions spécifiques ; les balles explosives font des ravages, tout comme les missiles d'ailleurs.

Dès le début, occupez-vous de deux des trois bombardiers. Ensuite, il vous faut faire vite pour vous débarrasser de l'escorte anglaise (deux Peacemakers). Après l'avoir anéantie, une seconde escadrille arrive avec un véritable chef, ce que l'on appelle un as : Sir Charles Emmett Winthrop **(01)**. Pas de problème, si ce n'est le temps qui joue contre vous. Le bombardier file vers sa cible et accomplit sa mission sans se soucier de quoi

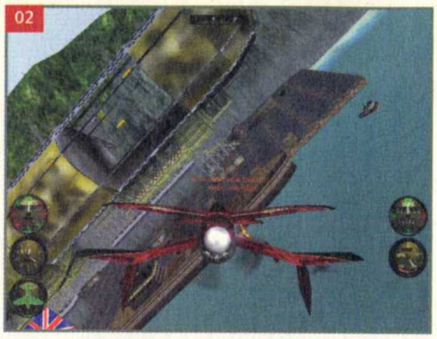


que ce soit. Deux passages lui suffisent pour couler définitivement le trésor. Il vous faut impérativement neutraliser l'escorte pour pouvoir apponter et voler le Balmoral Bristol. La difficulté n'est pas grande au final, il suffit de ne pas trop s'amuser avec les cinq Peacemakers anglais.

Pour s'emparer du bombardier, il suffit de voler à la même vitesse au-dessus de lui **(02)**. Officieusement, une approche lente au-dessus vous permet de récolter un nouvel avion. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à apponter sur le Pandora.

MISSION 3 :
L'INVASION SECRÈTE

Les informations que vous avez su soutirer à l'empire anglo-saxon vous ont dévoilé la présence d'une base secrète sur l'île. Un nouveau type de grues s'y trouve. Elles vont vous être utiles pour remonter le trésor. Mais avant cela, il va falloir les monter à bord du Pandora. Par conséquent, et pour plus de tranquillité, rien de tel que de prendre d'assaut la base britannique. Il y a également un petit "bonus" dans cette mission. Non loin de votre objectif se trouve un camp de travaux forcés pour la construction d'une piste d'atterrissage. Ce qui inclut que des hommes s'y trou-



vent prisonniers. Vous pourrez, le cas échéant, faire un petit tour de ce côté après avoir réalisé votre objectif principal, histoire d'enfoncer le clou. Pourquoi changer ce qui marche ? Gardez donc la même configuration d'armement sur votre Dévastateur. Les difficultés sont pour le moins minimes encore une fois. Les missions sur Hawaii ne servent qu'à vous familiariser avec votre équipement. Vous aurez à détruire plusieurs objectifs pour réussir à prendre d'assaut cette fameuse base secrète. Tout d'abord, occupez-vous des six ballons de défense **(01)**. Ensuite, vous devrez effacer deux cibles au sol sous le zeppelin accosté : l'atelier d'usinage et l'entrepôt de pièces détachées. Et enfin, rayez de la carte les trois bâtiments du QG britannique **(02)**, lesquels n'existent même pas (ce n'est donc pas vraiment un crime !). La base est à vous !

La cerise sur le gâteau réside plus loin. Avant de rentrer au bercail, allez libérer ces pauvres prisonniers **(03)**. Là non plus, la résistance est inexistante. Deux tourelles d'artillerie anti-aérienne se retrouvent bien seules face à vous. Les trois miradors de chaque côté du camp n'arrivent même pas à les épauler efficacement. Les bâtiments sont à vous ! Détruisez-les tous les sept, après quoi le Pandora vous attend pour le compte-rendu de mission.

MISSION 4 : L'INFILTRATION SOURNOISE

Comme vous vous en doutez, les Anglais ne vont sûrement pas en rester là. Le Pandora va devoir accoster à la place de l'autre zeppelin pour charger les grues. Il sera donc vulnérable tout le temps de l'opération. Votre mission (si vous l'acceptez !) consiste exclusivement en de la reconnaissance : examiner les alentours pour constater que l'on ne vous mijote pas un mauvais tour et protéger le Pandora si besoin est. Je dois bien vous l'avouer (et je le précise si vous ne vous en étiez pas déjà aperçu) le Dévastator m'a tapé dans l'œil. Vu que les adversaires ne sont pas d'un niveau exceptionnel, je maintiens le même armement toujours aussi explosif.

Votre patrouille a à peine décollé que quatre Peacemakers britanniques (dont un "as") **(01)** vous somment de quitter les lieux avant qu'ils deviennent plus persuasifs... Même après les avoir abattus, vous pourrez toujours attendre de les voir s'énerver. Ce n'est pas fini ! Vraiment décidé à vous faire fuir, le gouvernement anglais a expédié un sous-marin Barracuda, dont la spécialité est d'en-

voyer des avions. Il finit par se montrer alors qu'il entre dans la baie (d'où le titre : infiltration sournoise !) **(02)**. Plus tôt vous l'aurez coulé, moins de Peacemakers vous aurez à descendre. Comment faire ? Très simple, tirez sur le kiosque (la partie émergée du bâtiment de guerre), enfin surtout dans l'ouverture noire sous ce dernier !

Une bonne chose de faite, vous devez déjà rentrer à la maison. Il se fait tard et la nuit porte conseil.

MISSION 5 : LA REVANCHE DE L'UNION JACK

L'heure a sonné. Il est temps d'aller charger votre butin. Le Pandora va se stabiliser au-dessus du site pour extraire ce fameux trésor. Il va falloir encore une fois protéger votre base, le temps qu'elle vous rende riche.

C'est sans compter avec le gang des Méduses qui revient à l'attaque. Décidément, personne ne vous aime ! À bord de votre Dévastateur, vous devrez repousser une première vague de pirates, formée

de deux Brigands et de trois Kestrels. Alors que les seconds s'attaquent directement au Pandora, les premiers tentent de vous distraire pour laisser le champ libre à leurs copains. Aidez-les donc à rejoindre leur environnement en les envoyant par le fond (a-t-on déjà vu des méduses voler ?). Tout comme les trains, une attaque peut en cacher une autre. Et une deuxième escadrille, dont Justine fait partie à bord de son Kestrel, vient finir le travail qui n'a certainement pas été accompli. Apparemment, elle vous en veut pour une histoire de rupture et se jette sur vous. Rompez efficacement **(01)** et occupez-vous également des quatre autres morceaux de gélatine qui en veulent à votre zeppelin (un Kestrel et trois Brigands). L'objet de leur motivation vous revient de droit. On ne se débarrasse pas comme cela des Fortune Hunters, surtout lorsqu'il y a un trésor à la clé. Cette rentrée d'argent va vous aider pour la suite de l'aventure.

[Grâce à ces finances, vous aurez tout le loisir d'acheter et d'améliorer certains avions. À ce niveau de jeu, peu de modèles sont disponibles. Cela dit, je vous conseille une customisation qui s'avèrera très utile tout au long de la partie. Il s'agit d'un Brigand F6 II Fairchild auquel il faut enlever sa tourelle inférieure pour la remplacer par un canon Goliath 70 mm sur l'aile inférieure. Cette manipulation vous permet de gagner du poids pour pouvoir élever les unités de blindage de chaque partie de l'avion à 50. Ainsi, un redoutable chasseur peut rejoindre votre garage.]

MISSION 6 :
LE PÉRIL ROUGE

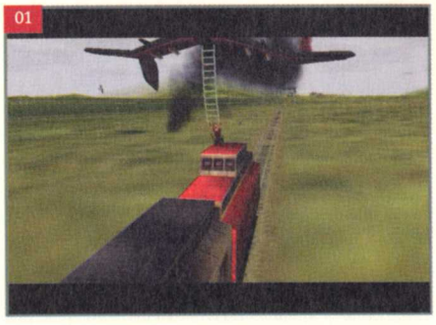
Votre initiation terminée, les choses commencent enfin à se corser. Les Russes ont kidnappé votre vieil ami le professeur Fassenbiender. Vous allez devoir apponter le zeppelin soviétique pour pouvoir le récupérer. Pour cela, la vitesse du Voyager devra être réduite en détruisant la moitié de ses moteurs. Jack ira le chercher et vous reviendrez prendre le docteur avant de repartir pour le Pandora.

Cela a l'air facile et, quelque part, ça ne l'est pas vraiment. D'entrée de jeu, vous aurez à faire face à quatre Dévastators russes. Ensuite, avant de vous lancer bêtement dans la destruction des moteurs **(01)**, éradiquez les défenses du dirigeable (surtout celles du dessous ! Vous serez ainsi plus tranquille pour apponter). Il y a quatre tourelles supérieures, une tourelle principale et quatre tourelles inférieures. Votre Dévastator en est capable. Dès que les défenses sont tombées à coups de balles explosives, faites de même avec neuf des moteurs. Le bâtiment est tout à vous... Ou presque ! Trois Dévastators viennent vous mettre des bâtons dans les hélices. Et trois autres arrivent après que vous en avez fini avec ceux-là.

L'appontage est alors possible. Stabilisez votre engin à une allure réduite sous le zeppelin et Jack va chercher le professeur. Tout se passe pour le mieux me direz-vous, seulement le zeppelin du Cygne Noir (une autre caste de pirates !) arrive. Celle-ci (car c'est une femme !) voit d'un mauvais œil votre présence sur son terrain de chasse. En effet, Cygne Noir, une pirate qui fait également partie de vos conquêtes, pense que vous êtes là pour la doubler à propos d'une histoire de bijoux. Ce quiproquo vous oppose. Alors, en attendant que Jack vous rappelle, vous allez devoir tenir tête à ces nouveaux pirates (et des cygnes dans les airs, c'est tout de même un peu plus probable, non ?). Concentrez-vous sur le Fury de Cygne Noir et descendez-la **(02)**. Après, réglez leur compte aux deux autres Furys pour être définitivement tranquille. N'essayez pas de détruire le zeppelin du Cygne Noir, ce serait peine perdue ! (Et il ne vous a rien fait que je sache !). Ce n'est qu'après vous être débarrassé de tout ce petit monde que vous pourrez aller apponter une seconde fois pour récupérer Fassenbiender. Jack, lui, saute en parachute. Évidemment, vous pouvez aller apponter dès que votre vieil ami vous signale qu'ils sont prêts. Mais je doute que vous parveniez au Pandora avec l'escadrille du Cygne Noir à vos trousses. Le professeur dans votre cockpit, vous retournez sur le Pandora. Rude journée !

MISSION 7 :
LE PROTOTYPE VOLE

Votre ami a conçu une technique pour permettre au Bloodhawk (un avion expérimental) d'avoir des accélérations fulgurantes grâce à une sorte de nitro-turbine. Un prototype de cet avion se trouve dans une base farouchement gardée par la Blake Aviation Security, l'agence de sécurité la plus réputée jusqu'alors. Sensible à ce genre de petit bijou, l'occasion est trop belle pour être manquée. De plus, vous en profiterez pour libérer la fille du professeur : Ilse. Cette dernière se trouve sur un train. L'avion, quant à lui, est dans un hangar. Donc, après avoir enlevé Ilse, vous provoquerez une petite diversion en détruisant le



dépôt de carburant. La route libérée, vous passerez sous le hangar où se trouve l'Éclair pour y être parachuté. Ce nouveau coucou entre vos mains, il vous faudra détruire toute résistance de la B.A.S. (et il y en aura croyez-moi !) avant de repartir vers le Pandora.

Le Dévastator peut, encore une fois, être de rigueur ou bien achetez-vous un Peacemaker pour sa plus grande maniabilité. De toute façon, vous ne garderez pas longtemps votre avion de départ. La toute première chose consiste à prendre au vol Ilse avec une échelle sous votre avion. La fille de Fassenbiender se trouve sur le dernier wagon du train. C'est de loin l'opération la plus délicate et la plus périlleuse de cette mission. Je vous conseille fortement de choisir la vue externe pour mieux apprécier la trajectoire. Adoptez une vitesse légèrement plus pointue que le train. Attendez qu'il passe le pont et tentez votre chance juste après, dans la ligne droite **(01)**. Faites attention aux tirs des batteries anti-aériennes (juste après le pont et avant le dépôt) qui risquent de vous destabiliser à l'instant fatidique.

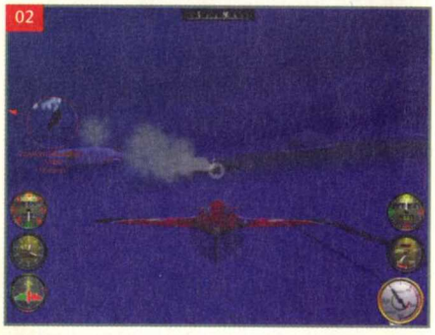
Ensuite, retournez-vous contre les sept Peacemakers et le pauvre Fury, bien isolé de la B.A.S., et attendez que vos compagnons vous informent de l'arrivée du camion-citerne au dépôt pour aller lui décocher un tir fatal. Foncez sous le hangar où vous vous emparerez du Bloodhawk **(02)**. Il s'occupera de ramener votre avion. Un as du manche décolle juste derrière vous avec le même type d'avion (pas si prototype que ça finalement !) et a reçu l'ordre de vous faire atterrir de n'importe quelle façon. Réjouissant ! Faites parler la poudre et occupez-vous des derniers chasseurs de sécurité avant de faire profiter le Pandora de votre nouvelle acquisition.

MISSION 8 :
LE COMPLOT DE L'OR NOIR

Votre vaisseau-mère n'a pas ravitaillé depuis un bon bout de temps. Comprenez qu'il va falloir aller se servir à la station la plus proche. Pour ne

pas risquer de se trouver face à des routiers en colère, Nathan décide de se fournir directement sur un pétrolier. Vous allez détourner un cargo pour le faire échouer contre des récifs. Là, le Pandora se positionnera au-dessus pour faire le plein. Il risque d'y avoir une escorte avec au moins un zeppelin. Il faudra les empêcher de vous suivre soit en détruisant quelques moteurs, soit en incendiant le pétrolier.

Il est temps de voir ce que votre nouveau jouet a dans le ventre ! En approche basse, un seul missile explosif devrait régler son compte au générateur

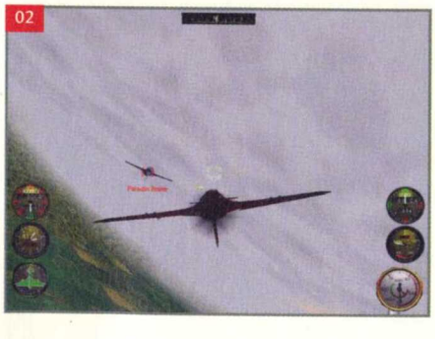


du phare. Un leurre est allumé pour diriger ce pétrolier vers le sort que vous lui réservez. La cavalerie arrive à son tour. Les trois Peacemakers ne seront pas de taille. Le zeppelin fait son apparition. Le pétrolier s'échoue. Quatre bateaux patrouilleurs viennent à son secours pour empêcher le Pandora d'approcher. Occupez-vous-en ! Le Pandora peut commencer le ravitaillement. Des Dévastateurs rappliquent également et un bateau de secours avec du matériel est mis à l'eau. Pensez à le détruire rapidement, avant qu'il n'atteigne le port ! Jetez-vous à corps perdu dans la bataille et éliminez tout ce joli petit monde **(01)**.

Des vagues successives de Dévastateurs ne cesseront pas de tenter d'ajourner le pompage du carburant (on assiste peut-être à la scène de naufrage de l'Erika, qui sait ?). Protégez votre dirigeable des attaques. L'affaire dans le sac, il vous faut vous enfuir. Deux solutions : affronter le zeppelin ennemi et le délester de quelques moteurs, ou mettre le feu au pétrolier pour que vos assaillants s'occupent de porter secours à l'équipage et vous délaisse. Selon moi, la seconde solution, qui se régle avec un missile est bien plus facile... **(02)** Maintenant s'il y a des kamikazes... Peut-être arriverons-nous un jour à de telles extrémités pour pouvoir faire le plein ! Les hostilités sont terminées. Le Pandora peut voler sur ses deux oreilles.

MISSION 9 : PALADIN BLAKE EN PÉRIL

Selon une source de Zachary, Paladin Blake vous concocterait une petite surprise en vue de vous appréhender. Il rassemble ses troupes, dont le fameux Terre Promise, gigantesque dirigeable de renom. L'attaque surprise est de rigueur ! Vous allez devoir détruire le Terre Promise et, si vous en avez l'occasion, Paladin Blake en personne. Le choix de l'avion ? Disons que les risques de voir le blindage troué ne sont pas énormes, mais il y en a quand même. Alors le Bloodhawk peut tirer parti de sa rapidité et le Brigand amélioré bénéficier d'un bon rapport attaque/blindage. Pour ce qui est de l'armement, pourquoi ne pas se faire plaisir en utilisant de nouveaux missiles ? Pour retarder un maximum les secours, détruisez l'émetteur de la base. Puis abattez les avions au sol, en faisant de sorte qu'une minorité arrive à décoller. Vous gagnerez du temps pour affaiblir, voire annihiler les défenses du Terre Promise



et pouvoir ainsi envoyer vos missiles dans chacune des cales à canon du zeppelin **(01)**. Cela dit, vous serez interrompu par un message de détresse du Pandora, aux prises avec cinq Bloodhawks. Aidez-le et revenez à vos moutons. Les renforts finiront par arriver (quatre Bloodhawks) avec la présence de Paladin Blake **(02)**. Brûlez-lui les ailes ainsi qu'à ses hommes, terminez votre entreprise sur le Terre Promise si vous ne l'avez pas encore détruit et rentrez.

MISSION 10 : LA MISSION HUMANITAIRE

Sur votre chemin, vous percevez un message de détresse du vaisseau-hôpital, le Compassion. Ils sont en train de se faire attaquer par les Casques

Noirs, vous l'avez deviné, un autre groupe de brigands des airs. N'écoutant que votre corde sensible, votre côté gentleman ressort et vous volez (c'est le cas de le dire !) au secours du bâtiment en péril.

Si vous ne l'avez pas encore fait, je ne peux que vous encourager à utiliser le Brigand F6 II Fairchild retouché (j'insiste un peu là, non ?). Vous pouvez également continuer sur votre lancée avec le Bloodhawk. Sinon, vous pouvez vous en tenir au Dévastator mais il est un peu dépassé (et ça me fait mal au cœur, croyez-moi, de devoir me l'avouer !).

Les Casques Noirs sont sortis nombreux, puisqu'ils détruisent trois bateaux patrouilleurs d'entrée de jeu. Par la suite, huit ballons d'assaut transportant d'autres bateaux arrivent. Il faut les dégonfler avant qu'ils les lâchent. Le Compassion n'est pas encore tiré d'affaire. Une escadrille de Casques Noirs rapplique avec à sa tête Dixon **(01)**. Six Brigands la composent. Rentrez-leur dans le lard et tournez les talons vers le Pandora.

MISSION 11 : LE RAPT DE LA STARLETTE

Johnny Johnson et sa société Hugue Aviation viennent de remplacer la société B.A.S. à Hollywood. Le fait qu'il clame que sa sécurité est la meilleure vous irrite quelque peu. Vous décidez de lui rabaisser son caquet. Vous voilà en route pour Hollywood.

L'occasion vous est donnée de démentir les dires de votre vieille connaissance. Betty est envoyée à Hollywood et rencontre une star sur l'un des plateaux. Après avoir établi le contact, Lana Cooper raconte qu'elle a un contrat avec Johnny, mais que ce dernier ne la laisse même pas sortir de l'enceinte des studios. Vous n'allez donc pas vous faire prier pour organiser le soi-disant kidnapping de la jolie demoiselle.

Une mission plutôt compliquée vous attend. La sécurité est de très haut niveau. Je vous recommande un avion avec un blindage à toute épreuve (comme un fameux Brigand par exemple !). Vos nouveaux adversaires sont bien plus coriaces que les précédents.

Vous devez permettre à votre acolyte de rentrer en détruisant le portail d'entrée. Une rafale de balles explosives suffit (gardez vos missiles, quoi !). Quatre autogires (ou Hoplites) viennent défendre le studio. Le problème avec ces avions-hélicoptères, c'est qu'ils sont vraiment très maniables **(01)**. Ils peuvent changer de direction n'importe quand, grâce à la possibilité de vol quasi stationnaire. Déjà les ennuis commencent, ils ne sont vraiment pas commodes à descendre. Gardez toujours à l'esprit que vous avez du temps et ne comptez pas trop sur le soutien de votre coéquipier. Occupez-vous des Hoplites. Vous pouvez, pour vous faciliter la tâche, après être passé près des lettres HOLLYWOOD, partir pour le premier hangar à droite, et essayer de déboulonner deux des quatre autogires avec une bordée de missiles. Votre début de mission en sera grandement facilitée ! Pendant que vous réglez vos petites affaires, Big John vous appellera pour lui permettre de passer un barrage de police. Cela peut attendre. Après avoir nettoyé le ciel des impondérables, un ou deux passages libèreront la route. Ouvrez la porte de sortie dans la foulée. Et, si vous en avez le temps, effacez le deuxième barrage sur la route qui mène au pont sur chevalets. Si vous n'y arrivez pas, entamez les hostilités avec les quatre Furys qui arrivent. Rien n'est terminé. Après les Furys, ce sont les Chevaliers d'Hollywood qui surgissent. Pas commodes du tout, ces cinq Firebrands ont des tourelles de défense meurtrières dans leur dos. Ils détruisent l'avion qui aurait permis à Big John de s'enfuir. Il va donc falloir que vous appontiez le camion ; mais, encore une fois, après vous être chargé des Chevaliers. Pour apponter, deux choix sont possibles : soit vous réussissez à vous débarrasser des Firebrands à temps, soit vous le tentez sur la ligne droite qui mène à la sortie du studio. Il ne vous reste qu'à avoir du doigté... Le Pandora n'attend plus que vous pour commencer la fête prévue pour son invité de marque.

MISSION 12 :
LE VOL D'AVION SPECTACULAIRE

Johnny Johnson veut étouffer l'affront que vous lui avez fait en présentant le plus gros avion du monde : l'Oie Rutilante. Bien sûr, vous n'allez pas le laisser s'en tirer aussi facilement. Vous voulez voler l'avion au nez et à la barbe de votre rival, juste avant la cérémonie d'inauguration devant la presse du tout Hollywood.

Cette fois-ci un avion avec une grande capacité d'accélération serait le bienvenu. Vous allez entamer les hostilités avec quatre autogires. Dégagez la voie et passez par derrière le hangar. Entrez et tirez sur la bonbonne de propane si vous voulez pouvoir ressortir entier. L'Oie Rutilante **(01)**, pilotée par Betty, sera confrontée à des péniches qui lui bloqueront le passage. Détruisez-les toutes les quatre le long de la baie ; après quoi quatre bateaux patrouilleurs se lanceront à la poursuite de l'avion. Quatre Furys débarqueront pour

s'en prendre à l'objet de cette mission. Si quatre moteurs sont démolis, c'est la fin de l'opération. Cette mission pourrait être assez simple si seulement quatre Firebrands, les Chevaliers d'Hollywood, n'étaient pas dans le sillage des Furys avec à leur tête Charlie Steele, une énième conquête furieuse à votre actif... L'avion géant est lent, il n'a pas de défense, il faut donc le protéger à tout prix. Tout est une question de timing. Si vous êtes venu à bout des Furys avant que les Chevaliers ne pointent le bout de leur nez, vous aurez une chance de réussir. Sinon, vous allez tout droit vers la galère.

Charlie Steele au tapis, ses hommes semblent moins virulents. Ils sont donc des cibles faciles. La route est sécurisée, autant dire dégagée ; accompagnez votre canard encombrant en lieu sûr.

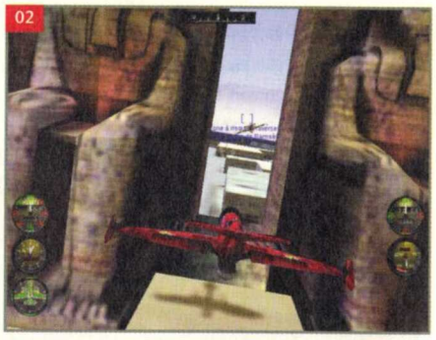
MISSION 13 :
LE PIÈGE DIABOLIQUE

Ça y est ! Hugue Aviation semble perdre tout crédit aux yeux de l'opinion publique et des investisseurs. Sans rancune, Johnny Johnson vous convie à une petite course pour vous départager. Vu le titre, ça n'a pas l'air franc du tout. Pourtant vous allez vous y rendre. Cette mission est de loin la plus difficile du jeu, car elle vous demandera beaucoup d'adresse et de patience.

Votre avion sera le même que tous les autres concurrents : un Fury. Vous serez opposé au gratin des pilotes : Johnny Johnson, Charlie Steele, Redman, Crawford, Kahn et Cygne Noir. La course consiste à passer des obstacles avec succès et franchir la ligne d'arrivée en tête.

Le premier est un hangar à hydravion que vous devez traverser **(01)**, le deuxième la tombe de Ramsès **(02)**, le troisième l'arc de l'îlot, le quatrième le longeron sud du pont, le cinquième le longeron nord (autant dire que vous passez le pont dans toute sa longueur !), le sixième le pont sur chevalets, l'avant-dernier le "O" de Hollywood, et le dernier, la rue de New York derrière la réplique de la statue de la Liberté.

Pour le premier obstacle, il suffit de franchir le hangar (simple !). Concernant le tombeau égyptien, l'astuce (car il y en a une !) consiste à tirer sur la partie supérieure, ce qui rend les choses beaucoup plus larges (si vous voyez ce que je veux dire !). Pour passer par la cavité de l'îlot,



n'hésitez pas à prendre un virage assez large en réduisant les gaz pour bien vous positionner, avant de remettre de la puissance en braquant à gauche afin de sortir indemne. Ensuite, alignez-vous au pont en virant large sur la droite encore une fois et vous passerez sans encombre. Il est très simple de passer sous le pont monté sur chevalets. Le "O" de Hollywood est assez délicat, mais pas infaisable. Réduisez la vitesse, placez votre appareil et remettez les gaz. Le dernier obstacle est la rue de New York où votre alignement est primordial. Il ne faut pas longer le sol, mais il ne faut pas non plus passer entre les deux tours les plus hautes du décor. Un juste milieu est nécessaire pour une plus grande sécurité.

Bravo ! La course est gagnée ! Malheureusement et comme vous pouvez vous en douter, le pire reste à venir. Johnny offre 10 000 dollars pour votre tête. Tous les concurrents se retournent alors contre vous, excepté le Cygne Noir qui va vous appuyer. Et lorsque sur le briefing il y a marqué "survivre", c'est peu de le dire. Combattez-

les, les uns après les autres en surveillant constamment vos six heures. Vos compagnons ne tardent pas à venir vous prêter main forte, ce qui élargit votre marge de manœuvre. Cela dit, une dizaine de Bloodhawks viennent se mêler à la fête. Ceux qui sont venus vous aider ne font pas long feu. Il est primordial de venir à bout de l'élite pendant qu'il vous reste des appuis parce que sinon vos chances de pouvoir finir cette mission vont fondre comme neige au soleil. Tous les appareils doivent être abattus pour que vous puissiez aller changer de chemise (et peut-être aussi de caleçon ?) sur le Pandora.

MISSION 14 : LE CHOC DES CUIRASSÉS

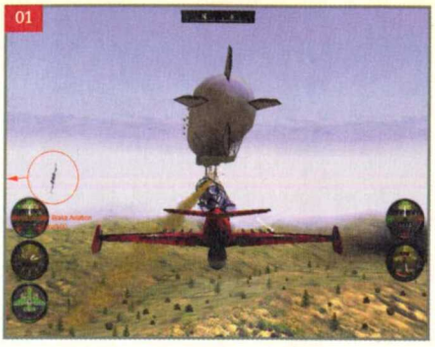
Le Gemini se lance à votre poursuite. Vous allez devoir vous défendre car ce zeppelin est beaucoup plus puissant que le Pandora. La tactique du blindage à outrance avec le Brigand Fairchild est à méditer.

Une première vague d'assaillants se rue à l'assaut. Elle est composée de trois Kestrels et de deux Bloodhawks. Quatre Kestrels et trois Bloodhawks forment la seconde attaque. Repoussez-les le plus vite possible. Après ça, le

Gemini sera à vue. Il est primordial que vous vous concentriez sur la destruction de ce zeppelin si vous ne voulez pas voir le Pandora se consumer. Ne prêtez attention ni aux chasseurs, ni aux défenses du dirigeable. Vous devez tirer dans les écoutilles à canon (comme le Terre Promise) lorsque celles-ci s'ouvrent et avant qu'elles ne tirent **(01)**. Une sonnerie retentit quand l'une d'entre elles ne va pas tarder à se découvrir. Localisez-la et envoyez-lui un cadeau des plus explosifs. Trois cales sont à détruire pour anéantir votre poursuivant. Vos ennemis en déroute, vous aurez tout le loisir de contempler le crash de cet adversaire gigantesque de votre cabine.

MISSION 15 : LA BATAILLE DU FIGAROA

Ne nous voilons pas la face, le Pandora a souffert des assauts du Gemini. Il va falloir le réparer. Le problème est qu'il aura du mal à atteindre Skyeven tout seul. Fort heureusement un zeppe-



lin, le Figaroa, croise dans les parages. Il pourra tracter le Pandora. Il suffit juste de l'aborder et d'en prendre le contrôle.

Mon Brigand F6 II Fairchild a pris le pas sur le Dévastator. Six Peacemakers de la B.A.S. escortent ce fameux Figaroa. Ce dernier transporte la carcasse d'un zeppelin qui vous ralentira sûrement. Trois crochets la retiennent, mais plus pour longtemps (je vous fait confiance !) **(01)**. Pour permettre au Balmore d'aborder correctement le vaisseau (et pour le rendre plus docile), détruisez ses tourelles de défense : il y en a trois sur la partie supérieure, une principale, et trois sur la partie inférieure. Votre équipage peut alors prendre le contrôle de l'engin sans difficulté. Six autres Peacemakers débarquent, mais pour s'en prendre cette fois au Figaroa. Protégez votre remorqueur, éliminez tous les chasseurs et Skyeven vous tend alors les bras.

MISSION 16 : LE RAID SUR L'EXPRESS DES ROCHEUSES

Comme à son habitude, l'équipage profite de se retrouver dans son repère pour faire la fête, tandis que Nathan Zachary teste l'Éclair bleu. Ilse, la fille du professeur, entame une discussion radio avec lui. Mais ils sont vite interrompus par Cygne Noir. Son équipage et le vôtre ne sont toujours pas rentrés, ce qui n'est pas dans leurs habitudes. Sparks, un de vos hommes, réussit à prendre contact avec vous. Les Casques Noirs ont débarqué dans le bar où les Fortunes Hunters arrosaient leur retour. Une bagarre a éclaté et Sparks a réussi à se faufiler vers la sortie. Il a pris le premier train, mais il connaît quelques soucis.

Vous partez à la recherche de l'express pour récupérer votre homme. Cygne Noir est à vos côtés. Trois Casques Noirs, dont Dixon, ne se priveront pas de tenter de vous voler dans la carlingue à bord de leurs Brigands. Vous avez déjà connu une résistance plus forte qu'eux. Lorsque, par la suite, vous avez localisé l'express et que vous avez anéanti ses défenses (un missile bien placé en vient à bout !), il vous faudra affronter trois Hellund de la Sacred Trust Incorporated avant de pouvoir approcher le train et charger Sparks. Pour cela, attendez que le train passe sur le pont, la voie y est dégagée, sans relief traître **(01)**.

Les choses risquent de se compliquer dorénavant. Alors concoctez votre stratégie à bord du Pandora devant un bon café.

MISSION 17 : LE DUEL DES PIRATES

Ulysse Boothe, le leader des Casques Noirs, est à l'origine de ce coup fourré. Vous devez le retrouver et l'abattre. Pour cela, vous allez utiliser un Hoplite. Cet avion-hélicoptère peut effectuer des vols quasi stationnaires. Et si son blindage laisse à désirer, il est redoutable de stabilité, ce qui permet de casser le rythme des combats (les avions mettent beaucoup plus de temps à se retourner).

Boothe a l'habitude de traîner dans certains endroits **(01)**, qui sont pour la plupart des bars. Vous devez examiner ces coins. Vous devrez passer sous une voûte rocheuse, dans une carcasse de zeppelin où se trouve le Cloud 6, au Cabaret Shangri-La sur les pentes de la montagne, et au bar Clyde perdu au milieu des montagnes. Sa position est aléatoire. Il peut se trouver au premier point de navigation comme au dernier. Cela change à chaque mission. Entre le Cloud 6 et le Shangri-La, une patrouille de quatre Brigands Casques Noirs se lancera à votre poursuite (si vous n'avez pas trouvé Boothe avant !). Vous pouvez éviter l'affrontement tant bien que mal ou les attendre et leur donner une bonne leçon. Mais lorsque vous trouverez l'auteur de la fourberie, quatre autres Brigands viendront prêter main forte à leur chef. Alors la fuite à l'anglaise est préconisée, car si vous n'affrontez pas la première vague, vous n'aurez que quatre Casques Noirs à éliminer au lieu de huit (plus Ulysse Boothe !).

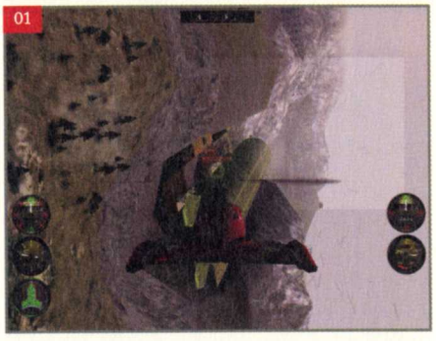
Votre ennemi retrouvé, ce dernier s'enfuit à bord d'un hélicoptère. Descendez-le, lui et ses acolytes et rentrez au Pandora.

MISSION 18 : CANULAR À LA CORNE DU DIABLE

Votre prise va vous être utile. Elle va devenir une monnaie d'échange : Boothe contre votre équipage et celui du Cygne Noir. Vous devez le larguer à la corne du diable. L'endroit n'est pas difficile d'accès si vous faites attention. Le colis largué, les Casques Noirs vous informeront sur le lieu de détention des équipages. Ils sont emprisonnés dans un zeppelin piégé sur le point d'exploser. Libérez ce dirigeable de ses quatre amarres et de son crochet pour qu'il soit poussé au loin par le vent **(01)**. Ce petit Hoplite est parfait pour cela. Quatre Brigands Casques Noirs viennent mettre un peu de piment à l'affaire. Vous pouvez les abattre les uns après les autres, mais vous aurez moins de temps pour sauver les équipages.

Pour les sauver, il vous suffit d'apponter sur le zeppelin en difficulté, différemment des autres appontages pour lesquels vous réussissiez quel que soit le sens dès l'instant où vous mainteniez une trajectoire correcte. Ici, le sens est primordial puisqu'il faut venir de l'arrière de l'appareil (donc dans le sens queue-nez).

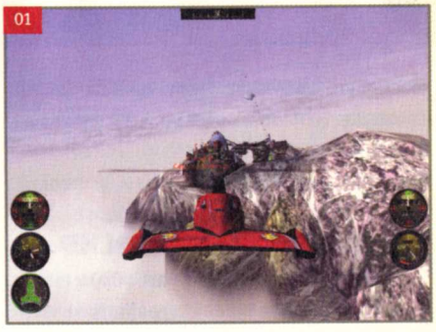
Pendant que vous libérez vos hommes, Cygne Noir se fait capturer par vos ennemis. Il est trop tard pour pouvoir tenter quoi que ce soit. S'il vous reste des Casques Noirs à arroser de plomb, ne refrénez pas cette envie. D'ailleurs, vous pourrez continuer de vous défouler sur les quatre Warhawks chargés de torpilles pour



trouer le Pandora. Cet épisode négocié, Dixon et trois de ses compères, à bord de Brigands, ne se résignent pas à abandonner leur plan. La vie semble parfois s'acharner sur certaines personnes. Pauvre Dixon ! Il collectionne plus les crashes que les exploits aériens. La zone est redevenue paisible. Les retrouvailles devront attendre : un sauvetage vous attend !

MISSION 19 : LE SAUVETAGE DU CYGNE NOIR

Vous avez récupéré votre équipage et vous êtes tellement furieux que vous voulez profiter de ce sauvetage (vous le lui devez bien quand même !) pour éradiquer de la surface de la terre le nom des Casques Noirs. Par conséquent, vous allez lancer un raid contre le QG de vos ennemis.



Commencez par détruire la centrale électrique, les quatre canons anti-aériens et le canon huit pouces. Il y a également deux ballons d'assaut sur lesquels se trouvent des tourelles de tir. Faites attention à ne pas trop endommager le dôme de cette base pour qu'il ne s'effondre pas sur l'objet de votre sauvetage. Ensuite, occupez-vous des trois Hoplites et des cinq Warhawks. Vous pouvez aller libérer Cygne Noir en appontant dans le hangar. Vous repartirez à bord d'un Warhawk. Des camions à tourelle gênent le Pandora alors qu'il est en train de charger les torpilles abandonnées. Aidez-le ! Le moment est alors venu de détruire cette base et toute cette racaille de Casques Noirs **(01)**. C'est une bonne chose de faite, mais le plus gros de la troupe est ailleurs. Votre soif de vengeance reste inassouvie. Ils ne perdent rien pour attendre.

MISSION 20 :
L'ALLIANCE MAUDITE

Les Casques Noirs ont pour plan de détruire les deux zeppelins de la B.A.S. dirigés par Paladin Blake. Ce dernier a été victime d'un complot entre les Casques Noirs et la Sacred Trust Incorporated. Vous allez épauler Blake. Sept Warhawks s'en prennent aux deux dirigeables. Défendez-les **(01)** et ne tirez pas sur les hommes de la B.A.S. Le zeppelin Casque Noir s'apprête à ouvrir le feu. Utilisez la méthode habituelle en tirant dans les écoutilles lorsque celles-ci s'ouvrent. Cinq Brigands Casques Noirs, dont Dixon et Boothe, tentent de contrer vos projets. Le Brigand Fairchild est, une nouvelle fois, une bonne solution. Vous n'aurez pas à vous soucier des tirs de défense du zeppelin ennemi et pourrez le descendre aisément.

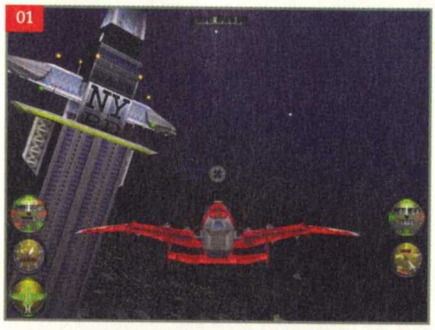
Finalement, vous avez l'appui de Blake durant la bataille. Le Pandora peut vous accueillir sans problème.

MISSION 21 :
MORT SUR LES DOCKS

Vous arrivez à passer un pacte avec Blake et vous allez l'aider. Lucas Miles est toujours en vie. Il tire les ficelles à travers la Sacred Trust Incorporated. Il se trouverait à Manhattan, c'est pourquoi vous vous y rendez.

Lucas entreposerait son butin dans un cargo. Il se trouverait dans un entrepôt sur les docks. Pour pouvoir découvrir cet endroit, vous devrez suivre Cabbie, un taxi, dans ses frasques de loopings extrêmes entre les buildings **(01)**. L'Hoplite est très efficace pour ça. Cette graine de Bruce Willis vous fera passer sous le hall d'un hôtel avant de plonger sous un pont. Le reste n'est que slalom entre les immeubles. D'ailleurs, si vous voulez éviter d'embrasser une baie vitrée ou un mur, je vous conseille de suivre l'axe du boulevard. Cabbie ne fait qu'utiliser la technique du serpent, en s'enroulant autour apparemment. Pour marquer le coup, à la fin, il vous fait passer à travers les structures d'un gratte-ciel en construction. Ensuite, il finit par vous montrer les docks. Arrivé à l'entrepôt, le vrai travail commence. Les portes de ce dépôt

sont closes. Le mot de passe est : "BOUM" (vous me suivez là ?). Pour opérer une destruction efficace, il va falloir s'occuper des poutres de métal à l'intérieur (six au total). Pas besoin réellement d'y pénétrer si vous optez pour l'Hoplite. Sinon, effectivement, vous aurez quelques passages périlleux à effectuer avant de passer au dessert. Quatre camions à tourelle circulent autour du bâtiment et sont des cibles faciles. Ils peuvent tout de même écailler le blindage de votre autogire. Deux bateaux patrouilleurs cernent les alentours du cargo. En outre, trois Brigands et trois Warhawks essaieront de vous empêcher de conclure votre entreprise.



Ces insectes écrasés, le cargo est à vous **(02)**. Pour le couler, il suffit d'envoyer la sauce sur la cargaison qui se trouve à la proue (l'avant pour les cancres !), dans la cale au centre et à la poupe (l'arrière). La mission se termine juste après que le navire touche le fond. Bravo Fortune Hunter !

MISSION 22 :
LE TÉMOIN FUGITIF

M. Waldo Carney, le comptable de la Sacred Trust Incorporated, a craqué. Il est en fuite. Ce personnage ne se refuse rien. En effet, il a choisi de partir en réservant sa place à bord du plus luxueux des zeppelins : l'Arcadia. Vous prévoyez d'aller le cueillir là-bas pour le remettre à la police. Cependant, les Casques Noirs ne l'entendent pas de la même oreille. Ils ont d'autres desseins pour ceux qui les trahissent. Et ils sont déjà sur place en train d'attaquer l'Arcadia lorsque vous êtes prévenu. Le temps presse.

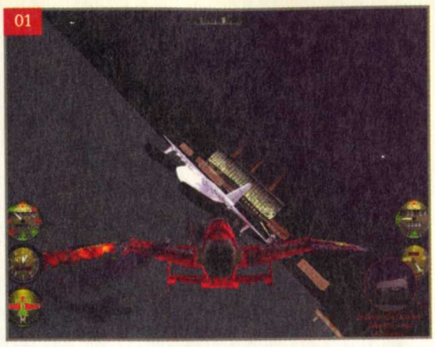
Un avion qui possède une bonne maniabilité et un bon blindage ne serait pas un mauvais choix. Tout un tas de Brigands se ruent sur le dirigeable en perdition. La masse d'ennemis est constante, alors n'essayez pas d'enrayer l'attaque. Par contre, rien ne vous empêche de vous faire plaisir en attendant que Carney vous contacte. Vous devrez aller le chercher sur le "toit" de l'Arcadia. Il n'y a pas d'autre solution. L'appontage n'est pas difficile. Et puis, ce genre de manœuvre est devenue monnaie courante pour un pirate de votre renommée. Le bâtiment est sur le point de rendre l'âme **(01)**. Il ne pourra échapper au crash. Le compte à rebours a commencé. Votre homme à bord, il vous faut le déposer au commissariat

central. Le seul tout petit souci est que les Casques Noirs et les membres de la S.T.I. vont vouloir vous en empêcher. Prenez votre temps et jouez à cache-cache entre les buildings. Bien entendu, faites en sorte que le bureau d'un avocat ne devienne pas votre tombe. Lorsque vous traversez le hall du quartier général de la police, la mission est finie. Vous pouvez rentrer serein.

MISSION 23 :
L'EXODE CRIMINEL

W. Carney a parlé. Pendant ce temps, Miles a chargé les trésors volés dans trois zeppelins en partance pour l'espace aérien international. S'ils l'atteignent, ils ne pourront pas être poursuivis par les autorités de l'Empire.

Vous devez les arrêter ! Équipez-vous d'un appareil à haut blindage (un Brigand Fairchild par



exemple ?). Pour empêcher les dirigeables d'atteindre la zone fatidique, il faudra détruire sept de leurs moteurs. Leurs tourelles défensives peuvent faire très mal, ainsi que leur escorte de Hellhounds (trois à chaque engin). Pour un minimum de sécurité, détruisez la tourelle principale de chacun avant de vous lancer dans l'opération ralentissement. Le premier zeppelin vous met en jambe. Le deuxième est toujours en train de charger sa cargaison dans le hangar à votre arrivée. Cela vous permet de réduire en poussière les trois Hellhounds de son escorte, dont une certaine Sorcière qui ne doit pas faire partie de votre tableau de chasse sentimental. De toute façon, le zeppelin ne commencera à bouger que lorsque vous aurez détruit un premier moteur. La troisième et dernière cible est en mouvement un peu plus loin au-dessus de la baie, toujours escortée par trois Hellhounds. Après avoir réglé son compte à ce suppositoire en lévitation, l'Oie Rutilante est identifiée **(01)**, Miles était le fameux acheteur secret. Il va falloir la neutraliser avant qu'elle ne parvienne à quitter la zone prescrite. Maintenant c'est à vous de détruire ses moteurs (au moins quatre !) pour la clouer au sol. Des Hellhounds tenteront de la protéger sur la fin. Concentrez-vous plutôt sur le coup de grâce et rentrez vous reposer un petit peu.

MISSION 24 : LA BATAILLE DE BROADWAY

Votre ancien associé vous garde rancune pour ce que vous lui avez fait subir. Il a tout perdu à cause de vous. Il a donc décidé de se venger... sur la population de Manhattan ! Il faut faire vite. Vous allez devoir remettre la cérémonie en votre honneur à plus tard. Malgré les risques que cela comporte, je ne saurais trop vous

conseiller d'utiliser l'Hoplite. Car, s'il se révèle un peu léger pour les affrontements de la première partie de mission, il est bénéfique pour la seconde.

Votre arrivée est attendue. Six Warhawks ont pour mission de détruire le Pandora. Quand vous les aurez dissuadés de cette agression, je suppute que vous allez vous expliquer avec leur employeur. Miles est à bord de son zeppelin : le Dante **(01)**. Son extermination est proche. Son moyen de destruction ne lui sera bientôt plus d'aucune utilité. Comme d'habitude, une torpille ou un missile dans une écoutille à canon sont des pas vers la victoire. Trois tirs suffisent pour permettre au Dante de prendre un angle

de plongée mortel. Ne faites pas attention aux défenses et aux Hellhounds sinon le Pandora ne résistera pas longtemps aux assauts du Dante.

Au lieu de rester à bord de son cercueil volant jusqu'au bout, assumant sa défaite comme tout bon commandant Lucas s'envole **(02)**. Vous pourriez effectivement vous en occuper... Si seulement il ne détenait pas Lana Cooper en otage ! Les choses se compliquent. Vous allez devoir le suivre dans ses loopings capricieux dans la ville. Il est rude le bougre ! Il commence par plonger sous un tronçon de route surélevée et à le suivre sur une petite longueur. Pour ce premier test, le fait de ne pas le suivre et de seulement survoler la route sous laquelle il est ne constitue pas un échec. Cela vous permet de ne pas vous crasher et de garder toutes les chances de votre côté. Pour ce qui est du reste, ce sera plus facile. Il remonte et slalome entre les gratte-ciel avant de s'engouffrer dans le hall d'un hôtel. Enfin, il poursuit son caprice en se faufi-

lant à travers les armatures métalliques d'un immeuble en construction. Miles est bleu de rage de voir que vous avez su le suivre. Il avoue vous avoir mené en bateau (ah bon ? Mais on n'est pas en l'air, là ?). Il va bien relâcher Lana, mais sans parachute... C'est sans compter sur cette nana ! Elle réussit à lui échapper en sautant de l'avion qui la retenait prisonnière. Du bleu de rage, il passe au vert de terre (...Pffff ! Pardon, je m'excuse !). À ce moment, il faut que vous plongiez pour récupérer la belle avant qu'elle ne laisse son empreinte ailleurs que sur Hollywood boulevard... Mais non, c'est une blague ! Elle a piqué un parachute !

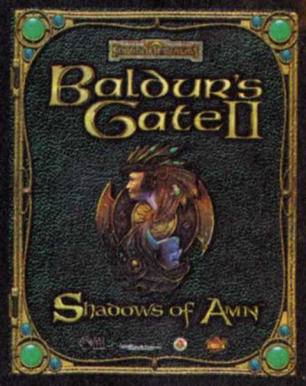
Le duel avec Miles peut enfin débuter. Sa fin est proche. Les unités de secours de l'Empire cherchent mais ne retrouveront pas son corps. Peut-être s'est-il dispersé aux quatre coins de Manhattan ? Encore une mission réussie pour les Fortune Hunters !

Paladin Blake vous proposera bien une association, mais vous avez déjà un engagement avec quelqu'un d'autre. Une femme ? Oui. Le Pandora et le zeppelin de Cygne Noir se dirigent vers de nouvelles aventures sur fond de soleil couchant. La partie est terminée. Vous êtes venu à bout de toutes les épreuves et vous êtes devenu le pirate à la renommée mondiale que vous rêviez d'être. Tout le monde vous admire et vous craint en même temps. A-t-on déjà vu un corsaire au nom de la justice ? Revenez-nous vite Nathan Zachary !

Baldur's Gate II
Shadows of Amn

Vous cherchez une arme légendaire ? Vous ne savez pas comment battre un adversaire ? Vous voulez créer des objets ? Pas de problème ! Vos valeureux serviteurs (si, si, c'est nous !) vous détaillent les petits secrets de cette énorme aventure.

Jay (bjean-jacques@loisir.net) • Daniel (dmohamedaly@loisir.net)
Simon (smohamedaly@loisir.net) • Arioch (clemonnier@loisir.net)



Dans le dernier PC Soluces vous aviez découvert la solution de Baldur's Gate 2. Pour la compléter, nous avons réuni les armes magiques majeures, des astuces de combat, quelques sous-quêtes que nous n'avions pas aborder (faute de place !) et quelques codes vous permettant de tricher (c'est pas joli-joli tout ça mais bon...)

ARMES MAGIQUES MAJEURES

Il existe presque 2 000 objets dans le jeu, tous ne sont pas intéressants mais certains sont véritablement indispensables lors des combats acharnés que vous devez livrer. Voici un échantillon des armes magiques majeures que vous trouverez au cours de l'aventure.

HACHES

Hache Bordazur +3
Créateur : Gulen Rochefeu.
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : +4 points de dégâts supplémentaires contre les morts-vivants.
Lieu : Taverne de la Couronne de Cuivre.
Possesseur : Bernard le tavernier.

Hache d'armes +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : Bruenor Marteauguerre.
Caractéristiques : 1D8 +3.
Lieu : Entre la sortie des Tréfonds obscurs et Athkatla, rencontre avec Drizzt et ses compagnons.
Possesseur : Bruenor Marteauguerre.

Froide-faucheuse +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : Illgarth, géant du froid.
Caractéristiques : +1 point de dégât de froid, +1 point de dégât d'acide.
Lieu : Forteresse de Arnise, niveau 2, dans la salle du Golem de fer.

Pierrefeu +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : Ulgan.
Caractéristiques : 1D8 +3, +2 points de dégâts de feu.
Lieu : Taverne de la Couronne de Cuivre (Bas Quartiers).
Possesseur : Bernard le tavernier.

Hache de la faille +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D6 +3, revient dans la main du lanceur.
Lieu : Emparez-vous du chargement sur les quais des docks dans le chapitre 3 et neutralisez les gardes.
Possesseurs : Voleurs de la guilde de l'Ombre.

MASSES, FLÉAUX ET MORGENSTERNS

Fléau de l'éternité +3
Créateur : Les Rakshasas.
Dernier possesseur connu : Le Seigneur Arnise.
Caractéristiques : 1D6 +4, +1 dégât d'acide, +1 dégât de froid, +1 dégât de feu.
Lieu : Dans la forteresse d'Arnise, récupérez les trois morceaux de ce fléau. Le 1er morceau se trouve dans la forge secrète, le second est détenu par Glaicas et le troisième se situe dans la salle des Golems.

Écrase-crâne +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D6 +4, +2 de dégâts contre les humanoïdes.
Lieu : Tréfonds obscurs dans le village des Svirfneblins.
Possesseur : Golddander Blachenrock vous remettra cette arme si vous détruisez le démon Balor (chapitre 5).

Noirsang, massue +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D6 +3, +3 de dégât d'acide.
Lieu : Marché de Franc-Marché.

DAGUES

Aiguillon de Pixie +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : Le chevalier Alfonso de Noble.
Caractéristiques : 1D4 +3, peut endormir la créature touchée.
Lieu : Dans la première salle de la prison planaire.

Dent de feu +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 2D4 +3, revient dans la main du lancer.
Lieu : Marché de Ust Natha (Tréfonds obscurs).

Lame d'os +4
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D4 +4.
Lieu : Ust Natha (Tréfonds obscurs).
Possesseur : Vous devez éliminer la prêtresse Qilue dans sa demeure.

HALLEBARDES

Brumenoire +4
Créateur : -
Dernier possesseur connu : Dominique Harl.
Caractéristiques : 1D10 +4, cécité trois fois par jour.
Lieu : Ust Natha (Tréfonds obscurs).
Possesseur : Donner les véritables œufs de Dame Adalon au seigneur démon invoqué par Mère Ardulace.

Ruinedragons +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : Thorvin Duval.
Caractéristiques : 1D10 +3, +6 contre les dragons.
Lieu : Puits des incroyants (égouts du Temple).
Possesseur : Tuer le Beholder spectateur.

Vague +4
Créateur : Les adorateurs de Umberlee.
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D10 +4, 15 % de chance de drainer l'eau d'un corps, tue d'un coup les élémentaires de feu, les Effrits et les salamandres.
Lieu : Récupérez le manche dans la prison planaire en neutralisant l'Intendant. Tuez le roi ou le prince dans la Cité des cavernes (chapitre 5).
Fabrication : Amenez les deux morceaux à Cromwell pour qu'il assemble cette hallebarde.

Souffle de Dragon +4
Créateur : Le mage Ullion
Dernier possesseur connu : Jaramor
Caractéristiques : 1D10, TACO +4, +1 de dégât de froid, de feu, d'électricité, d'acide et de poison.
Lieu : Tréfonds obscurs.
Possesseur : Neutralisez l'Ogre menant l'embuscade que vous subirez en essayant de sauver Phaere.

MARTEAUX DE GUERRE

Aegis-Fang +3
Créateur : Bruenor Marteauguerre.
Dernier possesseur connu : Wulfgar.
Caractéristiques : 2D4 +3.
Lieu : Entre la sortie des Tréfonds obscurs et Athkatla, rencontre avec Drizzt et ses compagnons.
Possesseur : Wulfgar.

Marteau de Tonnerre +3
Créateur : Le nain Silverblade.
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 2D4 +3.
Lieu : Égouts du temple.
Possesseur : Grâce à la clé du dragon rouge entrez dans le l'antre des spectateurs et fouillez les salles.

Crom Fraeyr +3
Créateur : Le nain Silverblade.
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 2D4 +3, tue en un coup les Golems de pierre et d'argile, les Ettins et les Trolls.
Lieu : Récupérez le parchemin de Crom Fraeyr appartenant au Dragon de l'ombre (Les ruines du temple). Récupérez le marteau de Tonnerre dans l'antre des Spectateur située dans les égouts du temple. Battez les guerriers Petits-Hommes dans la Sphère et obtenez les gantelets de force d'ogre. Et enfin récupérez une ceinture de force de géant dans le domaine des Kuo-Taos (Tréfonds obscurs).
Fabrication : Amenez les quatre morceaux à Cromwell pour qu'il assemble ce marteau légendaire.

Marteau des Nains +3
Créateur : Le nain Silverblade.
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 2D4 +3, +8 contre les géants et les ogres, revient dans la main du lanceur.
Lieu : Marché de Franc-Marché.

LANCES

Empaleur +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D6 +3, +10 de dégâts de perforation.
Lieu : La Cité des cavernes (chapitre 5).
Possesseur : Le roi Ixilthetocal.

Lance de flétrissement +4
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D6 +4, +4 dégâts de poison.
Lieu : Marché de Ust Natha (Tréfonds obscurs).

FRONDES

Arla Ruinedragon +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : Arla Fermepied.
Caractéristiques : projectile +3.
Lieu : Ruines du temple des collines d'Umar. Fouillez derrière la statue des énigmes.

Fronde d'Arvoreen +4
Créateur : Arvoreen.
Dernier possesseur connu : Tuckerby lettleworp.
Caractéristiques : projectile +4, explosion sonique.
Lieu : La Cité des Spectateurs (Tréfonds obscurs).
Possesseur : Fouillez la première intersection.

ÉPÉES

Lame de l'Ombre +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D6 +3.
Lieu : Guilde de l'Ombre.
Possesseur : Renal Bloodscalp, il vous la remettra pour avoir démasqué Mae'Var.

Cimeterre de glace +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : Drizzt.
Caractéristiques : 1D8 +3, +3 au TACO.
Lieu : Entre la sortie des Tréfonds obscurs et Athkatla, rencontre avec Drizzt et ses compagnons.
Possesseur : Drizzt.

Bord de l'Eau, cimeterre +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D8 +3.
Lieu : Demeure de Jae'llat, Ust Natha (Tréfonds Obscurs).
Possesseur : Jae'llat.

Annonciatrice +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D10 +3, 5 % de chance de produire une boule de feu 10D6.
Lieu : Marché de Ust Natha (Tréfonds obscurs).

Épée d'argent +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D10 +3, -2 sur les jets de sauvegardes contre la mort pour la cible.
Lieu : Saemon le capitaine vous remet la lame à la fin du chapitre 4. Vous obtiendrez la garde en éliminant Kruin (un Githyanti) qui pour pourchassera après la sortie des Tréfonds obscurs.
Fabrication : Amenez les deux morceaux à Cromwell pour qu'il assemble cette épée légendaire.

Furie céleste, katana +3
Créateur : Un Wu Jen.
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D10 +3, Éclair, Cécité, Tonnerre, choc électrique.
Lieu : Discrit des Temples.
Possesseur : Tuez Koshi puis montez au 1er étage pour prendre son trésor.

Égaliseur +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : Toujours considérée +3, Immunité à Charme et Confusion.
Lieu : Prenez le pommeau dans la chambre de femme de la prison d'Irenicus (chapitre 1). Récupérez la lame dans la Cité des Spectateur (1er Spectateur que vous apercevrez) au chapitre 5. Fouillez la table de la prison de la Tanière des Flagelleurs Mentaux (chapitre 5) pour obtenir la garde.
Fabrication : Amenez les trois morceaux à Cromwell pour qu'il assemble cette épée légendaire.

Lame de flétrissement +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 2D4 +3, 1 point supplémentaire de dégâts de feu.
Lieu : Taverne des duels de Ust Hatha (Tréfonds obscurs).
Possesseur : Dérobez cette épée bâtarde à Laesonar.

Lame des roses +3
Créateur : Déesse Sunie.
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 2D4 +3, +2 en Charisme.
Lieu : Taverne de la Couronne de Cuivre (Bas Quartiers).
Possesseur : Bernard le tavernier.

Lilarcor +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : Lawrence Lilarcor.
Caractéristiques : 1D10 +3, Immunité à Charme et Confusion.
Lieu : Les égouts des Bas Quartiers.
Possesseur : Résoudre l'énigme des égouts en récupérant la Main, la Bague, la Fiole de sang et le Bâton de Shaman.

Sombrerasoir +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D8 +3, Régénération, Immunité à Charme et Peur, 15 % de chance de drainer quatre niveaux.
Lieu : Les Neufs Enfers.
Possesseur : Le démon de la cupidité.

Coupe-gorge +4
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D6 +4.
Lieu : Guilde des Vampires (Cimetière).
Possesseur : Bodhi, tuez-la puis fouillez son cercueil.

Lame de guerre +4
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D10 +4.
Lieu : Marché de l'aventurier, Promenade de Waukyne.
Possesseur : Ribald Barterman dans la pièce secrète.

Voleuse d'âmes +4
Créateur : -
Dernier possesseur connu : Andorr Licon.
Caractéristiques : 1D10 +4, -2 au toucher pour l'adversaire.
Lieu : Domaine des Kuo-Taos (Tréfonds obscurs).
Possesseur : Un chevalier Démon dans la salle de la statue de Demogorgon.

Cimeterre gardien +5
Créateur : -
Dernier possesseur connu : Drizzt.
Caractéristiques : 1D8 +3, +2 à la CA.
Lieu : Entre la sortie des Tréfonds obscurs et Athkatla, rencontre avec Drizzt et ses compagnons.
Possesseur : Drizzt.

Carsymor +5
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D12 +5, 50 % de résistance à la magie, dissipation de la magie, +5 points de dégâts contre les chaotiques.
Lieu : Collines de Lancevents.
Possesseur : Le dragon rouge Frikraag.

BÂTONS ET SCEPTRES

Bâton de pitié +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D6 +3.
Lieu : Brynnlaw, Temple de Umberlee.

Bâton martial +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D6 +3.
Lieu : Marché de Franc-Marché.

Sceptre de châtiment +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D8 +3, +10 contre les Golems.
Lieu : Marché de Ust Natha (Tréfonds obscurs).

Sceptre de terreur +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D6 +3, Jets de sauvegardes à +4 contre la peur.
Lieu : Taverne de la Porte de la Ville.
Possesseur : Dérober le sceptre à la Liche dans le passage secret.

Bâton de Rynn +4
Créateur : Sorcière Delmarey.
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D6 +4.
Lieu : Marché de l'Aventurier, Promenade de Waukyne.
Possesseur : Ribald Bartermen.

Bâton des grandes forêts +4
Créateur : -
Dernier possesseur connu : le Sauvage des Bois.
Caractéristiques : 1D6 +4, Peau d'écorce, Convocation de Tertre, Charme animaux.
Lieu : Franc-Marché.
Possesseur : Cernd.

Bâton de contrecoup +9
Créateur : Elfes d'Or de Drelagara.
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 1D6 +9.
Lieu : Marché de Franc-Marché.

ARCS

Arc court de Gesen
Créateur : Gensen.
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : 2 en perforation, 1 à 8 en électricité, 20 % de résistance à l'électricité.
Lieu : Récupérez la hampe dans la maison du tanneur (District du Pont) puis la corde dans le niveau 3 du labyrinthe de Spellhold.
Fabrication : Amenez les deux morceaux à Cromwell pour qu'il assemble cet arc légendaire.

Arc de Tansheron +3
Créateur : La Liche Tansheron.
Dernier possesseur connu : Le guetteur de Tansheron.
Caractéristiques : Pas besoin de flèches.
Lieu : Marché de Franc-Marché.

Cherche-coeur +3
Créateur : Pinn O'Reffen.
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : Bonus supplémentaire au toucher une fois par jour.
Lieu : Ruines des collines de Lancevents, niveau 2.
Possesseur : Détruisez le Golem d'Adamantine pour vous emparer de cet arc caché dans une niche dans le mur.

Arc de Mana +4
Créateur : Mages Cagoulés.
Dernier possesseur connu : Kestsa.
Caractéristiques : 20 % de résistance aux dégâts magiques.
Lieu : Forêt de Théthir, dans la cache secrète au sud-est de la carte.

ARBALÈTES

Arbalète de Necaradan +3
Créateur : Necaradan.
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : Projectiles +3.
Lieu : Les Tréfonds obscurs.
Possesseur : Dame Adalon, en récompense de ses œufs.

Cheveu de géant +3
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : Projectiles +5.
Lieu : Marché de l'Aventurier, Promenade de Waukyne.
Possesseur : Ribald Bartermen.

Arbalète de la douleur +4
Créateur : -
Dernier possesseur connu : Guil de Lyons.
Caractéristiques : Projectiles +4, -2 en Force.
Lieu : Tour de Deirex (Ust Natha), parmi le trésor de la liche.
Possesseur : La liche Deirex.

INSTRUMENTS DE MUSIQUE

Harpe d'Azlaer
Créateur : -
Dernier possesseur connu : Azlaer.
Caractéristiques : Dissipation de Terreur.
Lieu : Théâtre des Cinq Chopes.
Possesseur : Un membre du conseil la donnera à la fin de la quête du barde si la pièce de théâtre est un véritable succès.

Harpe de Methild
Créateur : -
Dernier possesseur connu : Methild.
Caractéristiques : Dissipation d'Immobilisation.
Lieu : Tanière.

Harpe de discorde
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : Confusion.
Lieu : Chapelle de la tour de Mekrath (égouts du Temple).

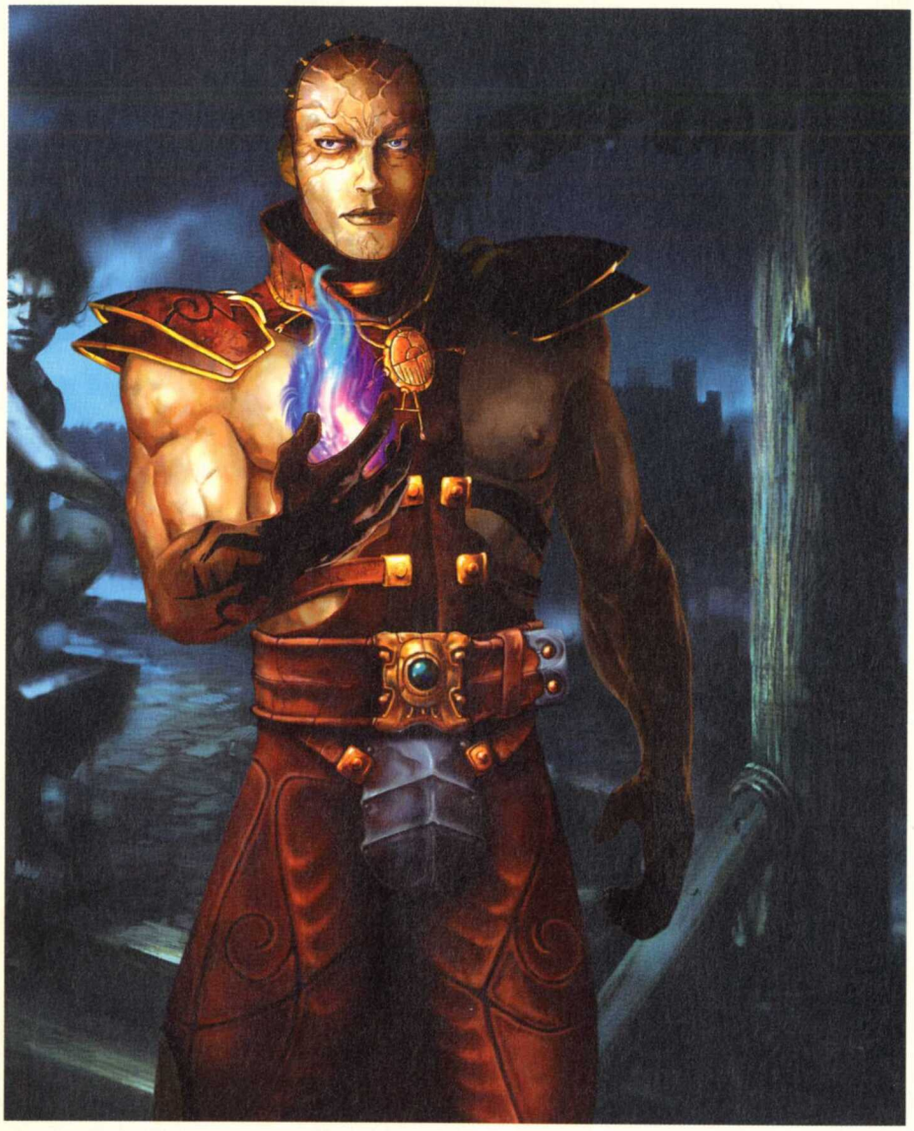
Corne de silence
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : Silence pendant 1 minute.
Lieu : Appartement privé de Irenicus à Spellhold (chapitre 4).

Corne d'argent du Valhalla
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : Guerrier bersek niveau 5.
Lieu : Maison au sud-ouest du District du pont.

Corne de bronze du Valhalla
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : Guerrier bersek niveau 7.
Lieu : Vous devez récupérer la corne d'argent de Valhalla et un diamant.
Fabrication : Amenez les deux objets à Maheer (Promenade de Waukyne) pour qu'il modifie la corne de Valhalla.

Corne de fer du Valhalla
Créateur : -
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : Guerrier bersek niveau 9.
Lieu : Vous devez avoir la corne de bronze de Valhalla et un Beljuril (gemme).
Fabrication : Amenez les deux objets à Maheer (promenade de Waukyne) pour qu'il modifie la corne de Valhalla.

Trompe de destruction
Créateur : Julius Baggar.
Dernier possesseur connu : -
Caractéristiques : Onde sonique.
Lieu : Ruines du temple des collines de Lancevents, niveau 2, dans la salle derrière les Muloups.



ASTUCES DE COMBAT

Essayez de mettre toutes les chances de votre côté lors des combats. En règle générale, vous devez commencer par protéger les membres de votre équipe. Neutralisez ensuite les Lanceurs de sorts (mages, sorciers, etc...) et enfin donner l'assaut. Profitez de la configuration du terrain pour scinder les forces ennemies quand vous en avez l'occasion : escalier, couloir étroit, porte.

Certains types d'ennemis sont assez difficiles à battre si on n'utilise pas la bonne technique.

LES LANCEURS DE SORTS

Les **magiciens, sorciers** et autres **lanceurs de sorts** vous posent des problèmes ? Normal, ce sont des ennemis redoutables lorsqu'ils agissent en groupe. Ils commencent par protéger leurs amis ou eux-mêmes, puis ils passent à l'attaque. Vous devez impérativement les empêcher de se « buffer ». Les sorts de zone comme **Silence** les empêcheront de prononcer leur formule magique et ils deviendront vulnérables. S'ils sont déjà protégés magiquement, utilisez les sorts comme **Brèche** qui réduiront à néant leurs défenses magiques.

LES VAMPIRES

L'inconvénient majeur des **Vampires** est qu'ils vous absorbent des niveaux en plus de sucer votre sang ! Le meilleur moyen de vous défendre contre ces créatures de la nuit est d'utiliser le sort **Protection contre le mal** sur vos guerriers avant de les envoyer au combat. Si l'un des membres de votre équipe est sous le charme d'un vampire, un simple sort de **Dissipation de la magie** sera généralement efficace.

LES GOLEMS

Les **golems** sont vulnérables aux armes magiques et aux invocations d'animaux comme les ours par exemple. Les armes magiques doivent être contondantes (masses, marteaux). Si vous possédez l'Arc de Tansheron, les golems ne résisteront que quelques secondes.

LES ÉLÉMENTAUX

Qu'elles soient **de feu, d'air** ou **de terre,** ces créatures sont toutes dangereuses ! Une tactique efficace consiste à invoquer un **élémental** de même constitution puis de l'envoyer au combat. Ces deux élémentaux se neutraliseront, profitez-en alors pour l'attaquer par derrière avec un autre type d'élémental.

LES SPECTATEURS ET LES FLAGELLEURS MENTAUX

Ces deux races de monstres sont une véritable calamité ! Utilisant des sorts de haut niveau, ces créatures essayeront toujours de prendre possession de votre esprit et réduiront votre cerveau en bouillie... Essayez de les bloquer avec un **élémental d'air** (y'a pas beaucoup plus gros dans le jeu) et percez leurs défenses magiques. Ensuite, vos guerriers se feront un plaisir de dépecer ces créatures immondes. Si vous avez dans votre équipement des objets permettant de **renvoyer ou de réfléchir les sorts** utilisez-les pour ne pas finir en chair à pâté.

LES LICHES

L'ennui avec les **Liches**, c'est qu'elles bloquent le temps pour vous asséner des sorts comme **Pétrification** ou **Mort**. Votre seule chance de vous en tirer est de posséder un **bouclier ou une cape de réflexion**. Utilisez ensuite des armes magiques pour les détruire (en général les armes +3 sont efficaces). Les Liches possèdent souvent des trésors importants alors n'hésitez pas à les affronter si vous en avez l'occasion et le courage...

LES DRAGONS

La plus belle création de la nature est le **DRAGON**. Généralement très sage, il peut être terriblement dangereux ! Ils sont très intelligents, puissants armés et souvent ils se transforment en véritables serial-killers lorsque l'on ose s'en prend à eux. Ils existe plusieurs tactiques pour les détruire nous allons en développer une qui est assez efficace : Surtout ne partez pas au corps à corps ! Invoquer **trois nymphes et un génie** pour vous aidez puis tenter de faire tomber ses protections magiques. Essayez de l'**immobiliser** et utilisez des **flèches d'acides** et tout votre arsenal de **projectiles magiques** pour le détruire. Une autre technique consiste à le soudoyer si vous désirez obtenir un objet en sa possession, mais attention son prix sera très élevé...

LES DERNIÈRES SOUS-QUÊTES

Faute de place nous n'avions pas inséré toutes les sous-quêtes dans le dernier PC Soluces. L'occasion nous est donnée de finaliser notre solution !

LA MANIPULATION DES HARPISTES

En passant de quartier en quartier dans la cité d'Athkatla vous pourrez tomber sur un groupe d'assassins maltraitant **Renfeld**. Celui-ci vous demandera de l'aide, acceptez et ramenez-le au sud-ouest des docks. Discutez avec **Rylock** gardant la maison des ménestrels afin d'obtenir de l'expérience et un peu d'or. Une fois votre B.A. accomplie, dirigez-vous vers la droite pour rencontrer le **nécromancien Xzar**, il vous demandera de sauver l'un de ses amis, **Montaron**. Acceptez la mission puis retournez parler avec **Rylock**. Demandez-lui la permission d'entrer dans le **quartier général des ménestrels**, il refusera et vous proposera de prouver votre bonne foi. Acceptez sa proposition et rendez-vous à la maison du **mage Prebek**. Détruisez les créatures et les magiciens puis passez la pièce au peigne fin pour récupérer des **sorts** fort intéressants pour votre équipe. Retournez voir **Rylock** pour qu'il vous permette d'entrer dans le **Q.G. des Ménestrels (1)**.

Dans le hall, discutez avec **Berinvar** au sujet de son collier et du second étage. **Jaheira** interviendra puis la discussion se terminera. À droite du hall vous apercevrez quatre chambres, fouillez-les pour obtenir des potions, un peu d'or et une **Amulette de Ménestrel**. Prenez le tout puis attardez-vous devant le **tableau** représentant un œil. Désactivez le **piège** le protégeant puis récupérez le **Casque anti-charmes**. Vous pouvez désormais monter au 1er étage grâce à l'escalier situé dans le hall. Vous arriverez dans une **bibliothèque** face à des **Harpistes fantômes**. Fouillez les **étagères** de la bibliothèque pour trouver **quelques trésors** puis ouvrez la porte au sud. Traversez la petite pièce puis ouvrez la seconde porte. Fouillez le **bureau** de la pièce suivante, prenez la **note** et lisez-la pour obtenir des informations sur **Montaron** : il a été transformé en **oiseau** ! Retournez la pièce des **Harpistes** et ouvrez la porte au nord à gauche de la cheminée. Entrez dans la **volière (2)** et capturez l'**oiseau** le plus au nord. Ressortez de cette bâtisse et dirigez-vous vers le nord pour parlez à nouveau à **Xzar**. Lorsque celui-ci transformera l'oiseau, ce n'est pas **Montaron** qui apparaîtra mais **Lucette,** un assassin à la solde des **Ménestrels**. Xzar périra et après la discussion avec **Lucette,** vous pourrez prendre les objets sur le corps de **Xzar** : un **bâton Javelot +2**, des **sorts**, des **gemmes** et des **bracelets de défense CA 6**.

LES TRIBULATIONS DE JAHEIRA

Lors de votre aventure, si vous ne parlez pas poliment à **Jaheira**, **Meronia,** une **Ménestrel,** viendra parler à votre équipière. Sans vous donner d'explications, **Jaheira** partira pendant quelques heures. À son retour, elle vous demandera de la suivre chez les **Ménestrels**. Acceptez et pénétrez dans leur **quartier général** au sud-ouest des docks. Vous subirez un interrogatoire par **Galveney,** pendant lequel vos réponses n'auront aucune importance... **Galveney** finira par vous attaquer et **Jaheira** ralliera définitivement vos rangs. Pensez à ramassez les objets magiques sur les corps encore chauds de vos ennemis : une **armure de plate +1**, une **cape de protection +1**, une **épée à deux mains +1**, des **bracelets de défense CA6**, un **katana +1**, un **bâton +1** et l'**anneau des Arcanes**.

Quelques jours plus tard **Jaheira** sera accostée par **Reviane** et ses **Ménestrels**, celle-ci voudra de prime abord tuer **Jaheira.** Après une discussion mouvementée, le combat commencera. Ramassez tous les objets magiques (**cape de protection +1, bracelets de défense, flèches tueuses**, etc.) puis vaquez à vos occupations.

Lors de l'aventure, **Jaheira** rencontrera un autre personnage très important pour elle, **Dermin Courtierdale**. Lui aussi est envoyé pour neutraliser votre compagne. Mais lors de la discussion, **faites confiance à Jaheira** et celle-ci **renoncera à son statut de Ménestrel** ! **Dermin** partira sans se battre mais réapparaîtra quelques temps plus tard pour parler à **Jaheira**. Les **Ménestrels** auront décidé de tuer **Jaheira** (une fois de plus...), celle-ci promettra de réfléchir à la proposition de son mentor puis **Dermin** repartira de nouveau. La nuit suivante **Jaheira** disparaîtra et c'est un certain **Terminel** qui vous remettra une note écrite par **Jaheira** : elle se livre aux **Ménestrels** dans l'espoir d'arranger les choses. Partez en direction du **quartier général des Ménestrels**, neutralisez le **groupe de mercenaires** dans le hall, **(3)** puis montez au 1er étage. Parlez gentimment à **Jaheira** pour qu'elle se joigne de nouveau au groupe puis redescendez dans le hall. Neutralisez le **second groupe de mercenaires** et pensez à récupérer leurs **objets magiques**.

CHEAT CODES

Voici de nouveaux objets qui complètent la liste que nous avons fait paraître dans le précédent numéro.

Ouvrez le répertoire du jeu. Le répertoire d'installation par défaut est **"C :\Program Files\Black Isle\BGII - SoA\"**. Double-cliquez sur le fichier « **Baldur.ini** ». Il sera alors ouvert automatiquement dans le bloc-notes de Windows. À l'intérieur de ce fichier, cherchez une ligne « **[Program Options]** ». Juste en dessous de cette ligne, ajoutez une autre ligne où vous inscrirez « **Debug Mode = 1**». Fermez le bloc-notes et on vous demandera si vous voulez sauvegarder les modifications.
Pendant une partie, vous pouvez appuyer sur les touches « **CTRL** » et « **Espace** » en même temps pour afficher une petite zone de saisie en bas de l'écran. C'est là que vous pourrez taper le code « **CLUAConsole :CreateItem(«x »)** ;». Le « **x** » devant être remplacé par l'un des codes de nom d'objets que vous trouverez ci-dessous (ou dans le précédent numéro). Par exemple, tapez « **CLUAConsole :CreateItem(«BOOT11 «);**» pour obtenir des bottes de forme éthérée. Les objets sont ajoutés à l'inventaire de votre personnage principal. S'il n'y a pas de place dans son inventaire pour ajouter l'objet, il ne sera pas pris en compte du tout !

BOTTES

BOOT07 - Bottes elfiques.
BOOT08 - Bottes de phase.
BOOT11 - Bottes de forme Éthérée.

BRACELETS ET GANTELETS

BRAC13 - Bracelets de défense CA 5.
BRAC14 - Bracelets de défense CA 4.
BRAC15 - Bracelets de défense CA 3.
BRAC16 - Bracelets de choc étourdissant.
BRAC17 - Gants de pickpocket.
BRAC18 - Gants antiprojectiles.
BRAC19 - Gantelets de broyage.
BRAC20 - Gantes de soins.

CAPES ET ROBES

CLCK23 - Cape elfique.
CLCK24 - Cape de réflexion.
CLCK25 - Cape des étoiles.
CLCK26 - Cape de renvoi.
CLCK27 - Cape des égouts.
CLCK28 - Manteau des voleurs de l'ombre.
CLCK29 - Robe de l'apprenti.
CLCK30 - Manteau de bravoure.

CASQUES

HELM16 - Heaume de brillance.
HELM17 - Crâne de mort.
HELM21 - Heaume Dragon.
HELM22 - Casque.

ARMURES

LEAT11 - Armure de cuir +2.
LEAT12 - Armure de cuir +3.
LEAT13 - Peau de goule +4.
LEAT14 - Don de la nuit +5.
LEAT15 - Besantine +2.
LEAT16 - Armure de cuir orque +3.
LEAT17 - Armure de nuit noire +4.
LEAT18 - Armure de la vipère +5.
LEAT19 - Ecaille de dragon noir.
LEAT20 - Cuirasse d'Aeger +3.
LEAT21 - Chair humaine +5.
LEAT22 - Chair humaine.
CHAN08 - Cottes de mailles +2.
CHAN09 - Sombremaille +3.
CHAN10 - Cottes de mailles du bouffon +4.
CHAN11 - Pourpremaille +5.
CHAN12 - Cottes de mailles elfique.
CHAN13 - Cottes de mailles elfique +1.
CHAN14 - Cottes de mailles sylvestre +2.
CHAN15 - Cottes de mailles mélodique +3.
CHAN16 - Cottes de mailles de Chantelame +4.
CHAN17 - Écailles d'Ashen +2.
CHAN18 - Armure de la foi +3.
PLAT11 - Armure de plates de Delver +2.
PLAT12 - Armure de plates du Destin +3.
PLAT13 - Armure de plates de Gorgone +4.
PLAT14 - Armure de plates complète +1.
PLAT15 - Fierté de la Légion +2.
PLAT16 - Armure du Cerf +3.
PLAT17 - Armure de plates de Trahcie +5.
PLAT18 - Écailles de Dragon rouge.
PLAT19 - Armure de plates complète +2.

BOUCLIERS

SHLD17 - Targe +1.
SHLD18 - Grand bouclier.
SHLD19 - Grand bouclier +2.
SHLD20 - Bouclier de Kiel.
SHLD21 - Bouclier en écailles de dragon +2.
SHLD22 - Sentinelle +4.
SHLD23 - Bouclier tour +3.
SHLD24 - Bouclier de réflexion +1.
SHLD25 - Bouclier de l'Harmonie +2.
SHLD26 - Bouclier des Disparus +2.
SHLD27 - Grâce salvatrice +3.
SHLD28 - Targe +2.
SHLD29 - Écu +2.
SHLD30 - Grand bouclier +2.

LANCES

SPER05 - Lance +2.
SPER06 - Lance +3.
SPER07 - Lance de la Licorne +2.
SPER08 - Lance +3, empaleur.
SPER09 - Lance Halcyonienne +1.
SPER10 - Lance de flétrissement +4.

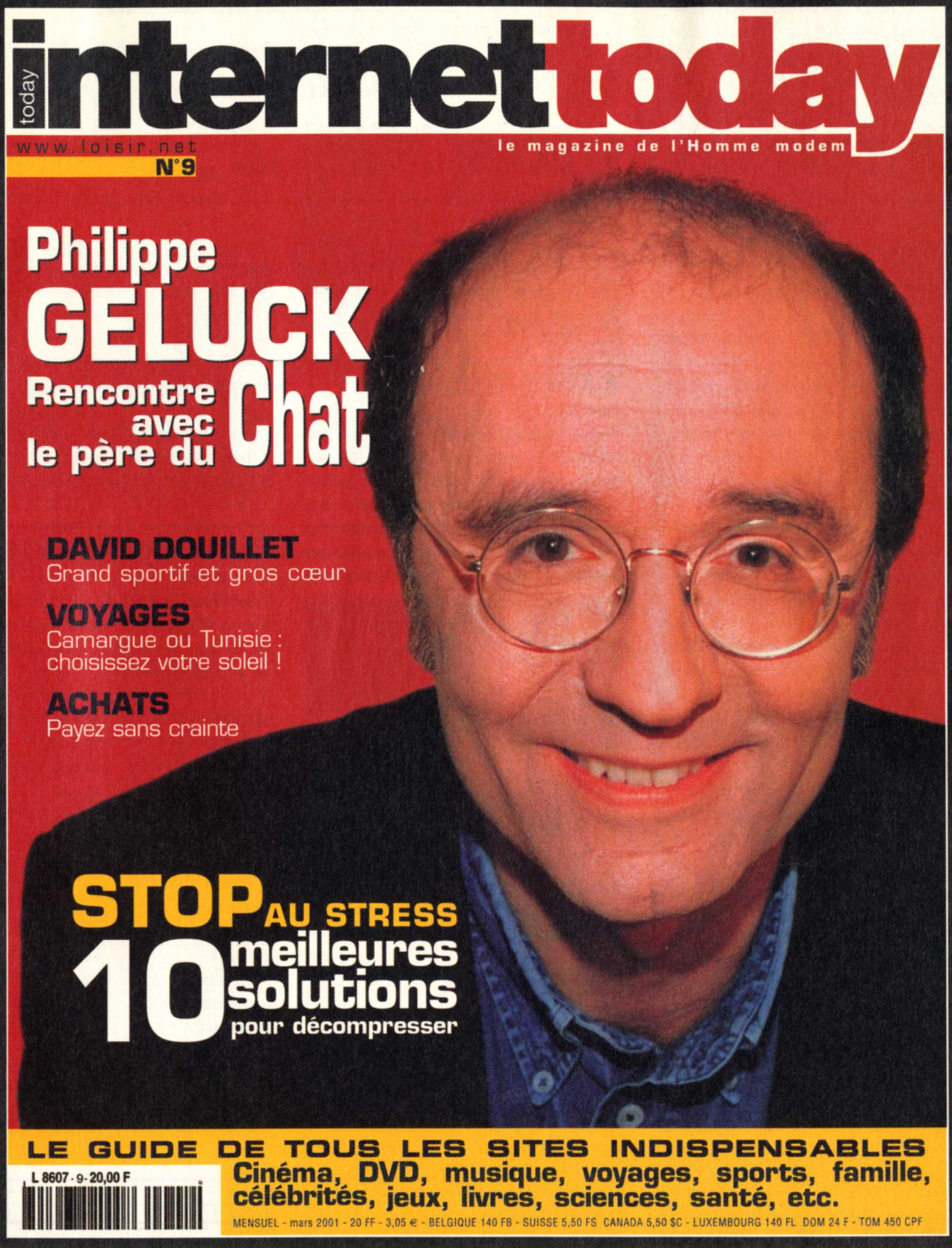
BÂTONS

STAF05 - Bâton de contrecoup.
STAF06 - Bâton masse d'arme.
STAF07 - Bâton javelot +2.
STAF08 - Bâton de combat +3.
STAF09 - Bâton de commandement.
STAF10 - Bâton de soins.
STAF11 - Bâton du magicien.
STAF12 - Bâton de puissance.
STAF13 - Bâton de foudre et de tonnerre.
STAF14 - Bâton des bois +4.
STAF15 - Bâton d'air +2.
STAF16 - Bâton de terre +2.
STAF17 - Bâton de feu +2.
STAF18 - Bâton +2.
STAF19 - Bâton de Clerc +3.
STAF20 - Bâton de Rynn +4.

Certains caractères sont difficiles à trouver alors qu'ils sont indispensables pour les codes. Voici la correspondance des touches...

$ - ;
SHIFT et **$** - :
9 - (
0 -)
SHIFT et le petit **"2"** au dessus de "TAB" et à gauche de "1" - "

Actualité, dossiers, enquêtes et guide des meilleurs sites. Tout pour connaître et comprendre Internet



PARTENAIRE OFFICIEL DES INTERNAUTES

20 F - EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

TRICHE TRASH

CYBER PRESS PUBLISHING
PC SOLUCES / TRICHE TRASH
92 /98 BD VICTOR - HUGO
92115 CLICHY CEDEX

ENVOYEZ VOS ASTUCES

clemonnier@loisir.net

AGE OF EMPIRES II : THE AGE OF KINGS

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche «**ENTREE**» puis tapez l'un des codes suivants en minuscules. Ensuite, appuyez de nouveau sur la touche «**ENTREE**» pour le valider. Si vous tapez le code en majuscules, il ne fonctionnera pas !

AEGIS - Construction rapide des unités et bâtiments.
MARCO - Révèle toute la carte.
POLO - Supprime le Fog Of War. Il est alors possible de voir sur la carte où se trouvent les unités et bâtiments ennemis.
ROCK ON - Donne 1000 pierres.
LUMBERJACK - Donne 1000 bois.
ROBIN HOOD - Donne 1000 or.
CHEESE STEAK JIMMY'S - Donne 1000 nourriture.
I LOVE THE MONKEY HEAD - Donne une unité VDML.
HOW DO YOU TURN THIS ON - Donne une voiture Cobra.
TO SMITHEREENS - Donne un saboteur. Il s'agit d'une unité suicidaire qui peut faire beaucoup de dégâts sur des unités ou bâtiments ennemis.
I R WINNER - Vous donne la victoire pour le niveau en cours.
BLACK DEATH - Détruit tous vos ennemis ce qui mène à la victoire du niveau en cours.
TORPEDOx - Détruit les bâtiments et unités du joueur «x». Généralement, vous êtes le joueur «1». Donc, si vous voulez éliminer l'un de vos adversaires, il suffit de taper «TORPEDO2», «TORPEDO3», etc. Cela éliminera le joueur «2», le joueur «3»...
RESIGN - Vous fait perdre la partie en cours.
WIMPYWIMPYWIMPY - Détruit tout vos bâtiments et tue toutes vos unités ce qui fatalement vous fait perdre le niveau en cours.
NATURAL WONDERS - Vous donne le contrôle des animaux. Il n'y a pas moyen de revenir en arrière ensuite si ce n'est de quitter la partie en cours pour en recommencer une autre.

Pour les codes qui donnent de nouvelles unités, il faut savoir qu'elles apparaissent dans votre bâtiment principal. Si dans une mission, vous n'avez pas le bâtiment principal ou qu'il a été détruit, le code n'aura aucun effet.

AIKEN'S ARTIFACT

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"ENTREE"**. En bas, au centre, de l'écran, un rectangle noir vous permettra de taper du texte. Il vous sera alors possible de taper l'un des codes suivants. Si cela fonctionne correctement, vous verrez un message **"Triche Configuration joueur activée !"** s'afficher en haut à gauche de l'écran.

MPTEDTHEHEAD - Active ou désactive l'invincibilité.
MPJUICEME - Redonne le maximum de points de vie et de Mana.
MPSHIPIT - Permet d'accéder à tous les niveaux de détails.

BANG! GUNSHIP ELITE

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants :
DOGMODE - Active le mode God ainsi que le menu qui permet de tricher.
STONESKIN - Bouclier infini.
PIANIST - contrôle des tirs ennemis.
BOOOOST - Propulsion infinie.
KINPUT - Affiche du texte sur le menu qui permet de tricher.
REFLUX - Munition pour le Flux Beam infinies.
GREENS - Munitions pour le Phase Shift infinies.
FIRECRACKERS - Munitions pour le Hellfire infinies.
NAILS - Munitions pour le Titan Hammer infinies.
VOLCANO - Munitions pour le Magma Canon infinies.
LIGHTNING - Munitions pour le Electronic Laser infinies.
STAYSTILL - Munitions pour le Stasis Canon infinies.
LISTENER - Munitions pour le Sonic Canon infinies.
BLOODY - Munitions pour le Plasma Canon infinies.
STORMFIRE - Munitions pour toutes les armes infinies.

BANG! GUNSHIP ELITE

CHOIX DU NIVEAU

Sélectionnez l'option qui permet de commencer une nouvelle partie. Puis tapez l'un des codes qui suivent pour accéder directement au niveau de votre choix.

MAYDAY -	**Niveau 2**
VICTORY -	**Niveau 3**
CHALLENGER -	**Niveau 4**
AZIMUTH -	**Niveau 5**
REVEALED -	**Niveau 6**
STONEAGE -	**Niveau 7**
WARFARE -	**Niveau 8**
OXYGEN -	**Niveau 9**
SKYHIGH -	**Niveau 10**
SUNSHINE -	**Niveau 11**
BLOWUP -	**Niveau 12**
NEUFTROIS -	**Niveau 13**
BARACUDA -	**Niveau 14**
GIVEAWAY -	**Niveau 15**
WATERFALL -	**Niveau 16**
SEVENTEEN -	**Niveau 17**
NEARTHEEND -	**Niveau 18**
Y2K -	**Niveau 19**

BATTLE ISLE 4

CHEAT MODE

Pendant une partie, tapez le code «**ALYENYA**». Cela aura pour effet d'activer le Cheat Mode du jeu. Ensuite, il vous sera possible d'utiliser les combinaisons de touches suivantes :

"ALT" et **"M"** - Vous donne la victoire dans la mission en cours.
"ALT" et **"Y"** - Valide les drapeaux d'événements.
"ALT" et **"U"** - Valide les premières taches.
"ALT" et **"E"** - Diminue la résistance des ennemis.

BLAIR WITCH VOLUME 3 : ELLY KEDWARD

Cheat Codes
Pendant une partie, appuyez sur la touche "F10" pour faire apparaître une zone de saisie. Vous pourrez alors taper l'un des codes suivants :

IWORKFORGOD - Mode God.
GETINTOMYBELLY - Donne toutes les armes.
BIGHEAD - Donne une grosse tête aux personnages.
T2000 - Donne une texture chromée aux personnages.
GIVEMEFAITH - Redonne le maximum de points de vie.
HELLFREEZEOVER - Bloque les ennemis.
BIGSTICKOFDEAT - Donne le Shotgun.
MEDIUMRARE - Donne l'arbalète.
GOODTIMESMAN - Donne de la dynamite.
BURNYOURASSOFF - Donne le lance-flammes.
MEETMYPALTOMMY - Donne la mitraillette.
SMILEYNOMORE - Donne le fusil de chasse.
SUNOFGOD - Donne le Charge Radiance Emitter.
IAMAWIMPFORTHIS - Donne 100 cartouches.
RECHARGE - Donne une batterie.
THEDOGFARTED - Donne le masque à Gaz.
ICANSEE - Donne les lunettes de vision de nuit.
WWBEWARE - Donne des balles d'argent.
VAMPBEWARE - Donne des balles Lith.
DEMONBEWARE - Donne des balles Mercy.
FLAMEONASTICK - Donne des munitions pour le lance-flammes.
ISUCK - Règle la difficulté du jeu en mode facile.
IRULE - Règle la difficulté du jeu en mode très difficile.
COMBATISSCARY - Les combats deviennent plus faciles.
PUZZLESARESCARY - Les énigmes deviennent plus faciles.
THUNDERSTORM - Déclenche un orage.
SNOWSTORM - Déclenche une chute de neige.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent :
NOD3D
INSTANTCRASH

COLIN MC RAE RALLY 2

Cheat Codes
Créez un nouveau pilote et, à la place de mettre votre nom, utilisez l'un de ceux qui sont listés ci-après :
ALLTHEBUTTONS - Permet d'accéder à toutes les voitures.
GREATNEWS - Permet d'accéder à tous les circuits.
MINIME - Permet de sélectionner la Mini Cooper S.

CROC 2

Cheat codes
Pendant une partie, tapez l'un des codes qui suit :
ARGOLIVE : Vies infinies.
ARGOSKIP : Permet de passer au niveau suivant.

CULTURES

Cheat Codes
Pendant une partie, allez sur l'écran des options en appuyant sur la touche **"F2"**. Ensuite, tapez les codes qui suivent :
FUNFILLUP - Augmente vos ressources.
FUNEXPLORATION - Permet de localiser tous les ennemis.
FUNSPEEDUP - Augmente la vitesse du jeu.
FUNPICTURE100 - Fait une capture d'écran.

DARK EARTH

Cheat Codes
Pendant une partie, appuyez sur «**P**» pour mettre le jeu en pause. Ensuite, tapez l'un des codes suivants et appuyez sur la touche «**ENTREE**» pour valider. Toutefois, il faut toujours activer le «**EASY MODE**» pour ensuite utiliser les autres codes.

FORTYTWO - Easy Mode (active les autres codes).
DWARF - Petits personnages.
BAFFE - Grandes mains.
BIGFOOT - Grands pieds.
BIGHEAD - Grandes têtes.
NORMAL - Remet les personnages à la normale.
MUCHBETTER - Arkhan revit tout seul.

Une fois que vous avez activé le «**EASY MODE**», vous pouvez utiliser les touches suivantes.
«**D**» - Diminue de un l'énergie vitale de l'un de vos ennemis.
«**CTRL**» et «**D**» - Redonne de l'énergie vitale à Arkhan.

Vous pouvez aussi essayer les Cheat Codes suivants.
DEBUG
OKSAVE
OKLIMIT

DIABLO 2

Cadavre par FedEx
Au cas où vous succombez au cours d'un combat, vous réapparaissez à votre point de départ. Pour récupérer tous vos objets, il faudra alors parcourir tout le chemin qui vous sépare de votre dépouille. Pour éviter de faire tout le chemin, sortez du jeu et sauvegardez la partie. Par la suite, en rechargeant le jeu, votre corps aura été transporté automatiquement tout près de vous.

Cube Horadrim
Grâce au Cube Horadrim, il est possible de transmuter des objets. Ainsi, on peut transmuter plusieurs objets pour en obtenir d'autres. Faites attention à une chose. Si vous placez une bonne combinaison d'objets, ceux-ci sont remplacés par un autre. Mais si vous aviez placé d'autres objets en plus de la bonne combinaison, tous les objets à l'intérieur du Cube seront remplacés par un seul objet. Ceux qui étaient inutiles disparaîtront avec le reste. Voici la liste des transmutations que nous avons essayées avec succès.

Trois amulettes - Un anneau magique.
Trois anneaux - Une amulette magique.
Trois potions de santé et trois potions de Mana -Une potion de rajeunissement.
Trois potions de santé et trois potions de Mana -Une potion de rajeunissement Total.
Une cartouche de gaz de strangulation et une potion de santé - Un antidote.
Un anneau, un Saphir et quatre potions de dégel - Anneau de Cobalt.
Un anneau, une Émeraude et quatre antidotes - Anneau d'Aigue-Marine.
Un anneau et deux Topazes - Anneau Corail.
Un anneau, un Rubis et quatre potions explosives - Anneau Garnet.
Deux carquois de flèches - Un carquois de carreaux
Deux carquois de carreaux - Un carquois de flèches.
Six gemmes et une épée - Épée longue que l'on peut sertir.
Trois gemmes du même type - Une gemme du type supérieur.
Trois gemmes sans défaut et un objet (arme ou armure) - L'objet devient magique.
Une Lance et un carquois de flèches - Javelines.
Une hache (tous types) et deux dagues - Hache de jet.
Trois gemmes parfaites et une amulette - Amulette qui augmente les caractéristiques du personnage (ne fonctionne pas à tous les coups).

FORD RACING

Cheat Code
Au moment de mettre votre nom, mettez **"GIMMEGIMME"** à la place. Vous pourrez alors accéder à toutes les voitures.

GIANTS

Cheat Codes
Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants.

PLEASEHEALME - Remet les points de vie au maximum.
MAPSHOWITALL - Affiche toute la carte.
GIMMEGIFTS - Ouvre les magasins.
ALLMISSIONSAREGOODTOGO - Permet l'accès à tous les niveaux.

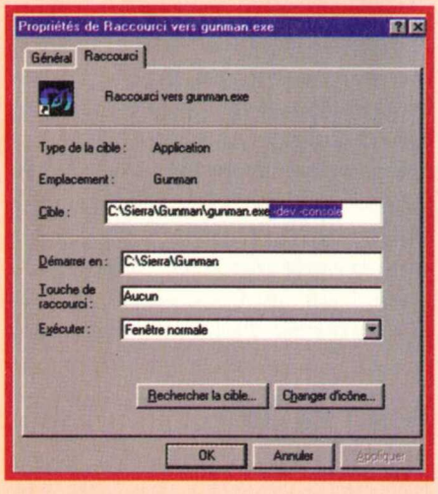
BASEGOVERYFAST - Construction rapide.
BASEPOPULATE - Met la population de la base au maximum.
BASEFILLERUP - Remet l'énergie de la base au maximum.
INEEDSPELLS - Mana infinie.

Mais vous pouvez aussi essayer le code qui suit.
ITSMYPARTY

GUNMAN CHRONICLES

Cheat Codes

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Par défaut, il s'agit de **"C:\Sierra\Gunman"**. À l'intérieur, vous trouverez un fichier **"Gunman.exe"**. Cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et choisissez **"Créer un raccourci"**.. Cliquez avec le bouton droit sur le fichier **"Raccourci vers Gunman.exe"** et choisissez **"Propriétés"**. Dans la zone de saisie **"Cible :"**, ajoutez **"-dev -console"** après tout le texte. N'oubliez pas de mettre un espace entre le texte qui se trouvait déjà là et **"-dev -console"**.. Une fois que c'est fait, cliquez sur le bouton **"OK"** et double-cliquez sur **"Raccourci vers Gunman.exe"** pour lancer le jeu. Pendant une partie, appuyez sur la touche qui se trouve à gauche de **"1"** et au-dessus de **"TAB"** pour faire apparaître la console de commande. Là, il vous sera possible d'utiliser les codes suivants. Toutefois, vous devez savoir que, dans certains cas, ils ne fonctionneront que si vous les tapez en minuscules.



GOD - Active ou désactive l'invulnérabilité.
NOCLIP - Active ou désactive le clipping (possibilité de passer à travers les murs).
IMPULSE 101 - Donne toutes les armes.
NOTARGET - Les ennemis ne vous détectent plus.
GIVE WEAPON_FISTS - Donne le couteau.
GIVE WEAPON_GAUSSPISTOL - Donne le pistolet.
GIVE WEAPON_SHOTGUN - Donne le fusil à pompe.
GIVE WEAPON_MINIGUN - Donne la mitrailleuse.
GIVE WEAPON_BEAMGUN - Donne le fusil à rayon.
GIVE WEAPON_DML - Donne le lance-roquettes.
GIVE AMMO_GAUSSCLIP - Donne des munitions pour le pistolet.
GIVE AMMO_BUCKSHOT - Donne des munitions pour le fusil à pompe.
GIVE AMMO_MINIGUNCLIP - Donne des munitions pour la mitrailleuse.
GIVE AMMO_BEAMGUNCLIP - Donne des munitions pour le fusil à rayon.
GIVE AMMO_DMLCLIP - Donne des munitions pour le lance-roquettes.

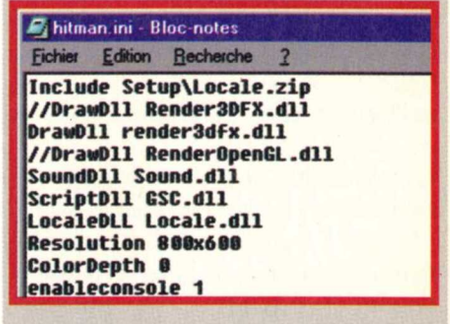
Utilisez les codes qui suivent pour aller directement au niveau ou à la séquence cinématique de votre choix :

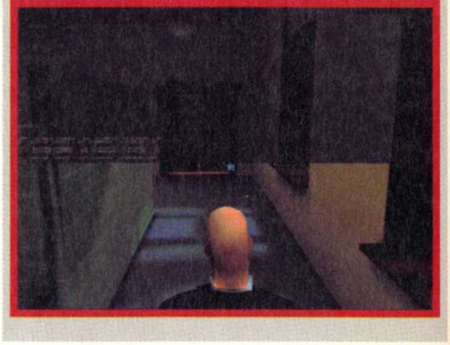
MAP TAKEOFF
MAP RUSTED
MAP MELTDOWN
MAP HIGHNOON
MAP FRONTIER
MAP CINEMATIC1
MAP CINEMATIC2
MAP CINEMATIC3
MAP CINEMATIC4
MAP CITY1A
MAP CITY1B
MAP CITY2A
MAP CITY2B
MAP CITY3A
MAP CITY3B
MAP END1
MAP END2
MAP MAYAN0A
MAP MAYAN0B
MAP MAYAN1
MAP MAYAN3A
MAP MAYAN4
MAP MAYAN6
MAP MAYAN8
MAP REBAR0A
MAP REBAR0B
MAP REBAR2A
MAP REBAR2B
MAP REBAR2C
MAP REBAR2D
MAP REBAR2E
MAP REBAR2F
MAP REBAR2G
MAP REBAR2H
MAP REBAR2I
MAP REBAR2J
MAP REBAR2K
MAP REBAR2L
MAP REBAR3B
MAP REBAR3D
MAP REBAR3E
MAP RUST1
MAP RUST2A
MAP RUST2B
MAP RUST3A
MAP RUST4A
MAP RUST4B
MAP RUST4C
MAP RUST5A
MAP RUST6A
MAP RUST6B
MAP RUST6C
MAP RUST6D
MAP RUST7A
MAP RUST7B
MAP RUST7C
MAP RUST7D
MAP RUST7E
MAP RUST8A
MAP RUST9A
MAP WEST1
MAP WEST2
MAP WEST3A
MAP WEST3B
MAP WEST4A
MAP WEST4B
MAP WEST5B
MAP WEST6A
MAP WEST6B
MAP WEST6C
MAP WEST6D
MAP WEST6E

HITMAN : TUEUR À GAGES

Cheat Codes

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Par défaut, il s'agit de **"C:\Program Files\Eidos Interactive\IO Interactive\Hitman - tueur à gages"**. À l'intérieur, vous trouverez un fichier **"Hitman.ini"**. Double-cliquez sur ce fichier pour l'ouvrir dans le bloc-notes de Windows. Ajoutez une ligne **"enableconsole 1"** à la fin. Attention, il y a un espace entre **"enableconsole"** et **"1"**.. Sauvegardez les modifications. Ensuite, chargez le jeu et, pendant une partie, appuyez sur la touche qui se trouve à gauche de **"1"** et au-dessus de **"TAB"**.. La console de commande fera son apparition et il vous sera possible de taper l'un des codes suivants. Si le code est accepté, il doit normalement disparaître dans la liste des commandes.





GOD - Active l'invincibilité.
GIVEALL - Donne toutes les armes et munitions.
INFAMMO - Munitions infinies.
INVISIBLE - Vous rend invisible.

Toutes les missions
Créez une nouvelle identité et, à la place de votre nom, entrez **"Kim Bo Kastekniv"**. Ensuite, si vous sélectionnez cette identité pour commencer à jouer, vous aurez accès à toutes les missions directement.

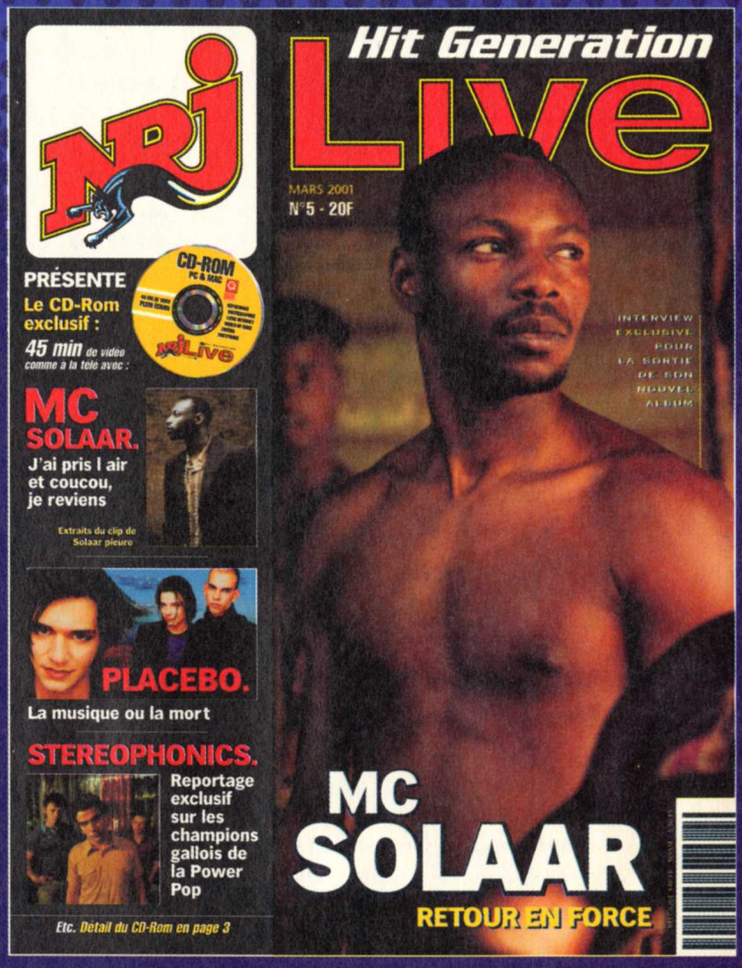
ICEWIND DALE

Cheat Codes

De manière mystérieuse, les explications pour obtenir des objets étaient bien dans le précédent numéro de PC Soluces. Malencontreusement, la liste des objets elle-même avait disparu. Voici donc enfin cette liste d'objets qui devraient vous donner l'intégralité de ceux du jeu, en plus des listes déjà parues dans les précédents numéros.
Avant toute chose, il faut savoir que les Cheat Codes du jeu ne fonctionneront que si vous avez au moins la mise à jour 1.05 ou supérieure.
Ouvrez le répertoire du jeu et double-cliquez sur le fichier «**Icewind.ini**». Il sera alors ouvert automatiquement dans le bloc-notes de Windows. À l'intérieur de ce fichier, cherchez une ligne «**[Game Options]**». Juste en dessous de cette ligne, ajoutez une autre ligne où vous inscrirez «**Cheats=1**». Fermez le bloc-notes et on vous demandera si vous voulez sauvegarder les modifications.
Pendant une partie, vous pouvez appuyer sur les touches «**CTRL**» et «**TAB**» en même temps pour afficher une petite zone de saisie en bas de l'écran. C'est là où vous pourrez taper le code «**CHEATERSDOPROSPER:CreateItem(«x»);**». Le «**x**» devant être remplacé par l'un des codes de nom d'objets que vous trouverez ci-dessous (ou dans le précédent numéro). Par exemple, tapez «**CHEATERSDOPROSPER: CreateItem(«CONTRACT «);**» pour obtenir le contrat de la caravane. Les objets sont ajoutés à l'inventaire de votre personnage principal. S'il n'y a pas de place dans son inventaire pour ajouter l'objet, il ne sera pas pris en compte du tout !

Certains caractères sont difficiles à trouver alors qu'ils sont indispensables pour les codes. Voici la correspondance des touches.
$ - ;
SHIFT et **$** - :
9 - (
0 -)
SHIFT et le petit **"2"** au-dessus de "TAB" et à gauche de **"1"** - **"**

LE PREMIER MAGAZINE MUSICAL ET LOISIRS QUI SE LIT, SE REGARDE ET S'ÉCOUTE.



A L'AFFFICHE : MC SOLAAR, PLACEBO, STEREOPHONICS, SHIVAREE, EAGLE EYE CHERRY, INDOCHINE...

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Numéro 5 ● Mars 2001 ● 20 F

LIVRE

BOOKANI - Nos amies les bêtes.
BOOKBLA - Savoir des chantelames.
BOOKCOD - Code d'entraînement de la Main de la Seldarine.
BOOKCOM - Précis d'Elameth.
BOOKCOR - Savoir ancien sur Corellon Larethian.
BOOKENG - Traité d'ingénierie.
BOOKEVA - Journal intime d'Evayne.
BOOKFIS - Poisson de la mer des Étoiles Déchues.
BOOKFOL - De la folie de la fureur.
BOOKHIP - Les dompteurs d'hippogriffes de la Main.
BOOKIVY - L'entretien du lierre.
BOOKLAB - Savoir ancien sur Labelas Enoreth.
BOOKMOO - Savoir ancien sur Séhanine Archelune.
BOOKMYT - La théorie des mythals.
BOOKPK - La philosophie de Kara-tur.
BOOKPOT - Superbe poterie de Lurien.
BOOKROC - Ce ne sont pas des "mangeurs de pierres".
BOOKSHE - Savoir ancien sur Shevarash.
BOOKSOL - Savoir ancien sur Solonor Thelandira.
BOOKSS - Les sociétés secrètes.
BOOKUNI - Écologie de la licorne.
BOOKVIO - De la non-violence.
BOOKWOR - Le culte à la Main de la Seldarine.
EVAJOUR - Journal intime d'Evayne.
GENEK - Journal intime de Genek.
TJOURN - Journal intime de Terikan.

ANNEAUX

RING94 - Anneau.
RING95 - Anneau.
RING97 - Anneau.
RING98 - Anneau.
RING99 - Anneau.
ALDETH - Anneau d'action libre.
DBONE - Anneau d'os nain.
GORGON - Anneau de la gorgone.
KAYRING - Anneau de Kaylessa.
RINGCOP - Copie de l'anneau de Marketh.
RINGFIR - Anneau de résistance au feu.
RINGJOIA - Anneau danse-flamme de Joïa.
RINGJOS - Anneau de néphrite de Joseph.
RINGKON - Anneau de sorcellerie de Kontik.
RINGPAN - Anneau d'amplification de la douleur.
SHADOWS - Anneau des ombres.
SHLDRNG - Anneau-bouclier.
SRING - Anneau de sanctuaire.
STUPID - Anneau.
URING1A - Anneau du guerrier.
URING1B - Anneau de résistance modérée.
URING2A - Anneau du grand guerrier.
URING2B - Anneau de déviation des projectiles.
URING3A - Anneau de résistance.
URING3B - Anneau de force.
URING3C - Anneau d'intelligence.
URING4A - Anneau de témérité.
URING4B - Anneau du protecteur + 2.
URING4C - Anneau de transfusion d'aura.
URING5A - Anneau de résistance suprême.
URING5B - Anneau du guerrier-voleur.

BAGUETTES

WANDARM - Baguette d'armure.
WANDCOR - Baguette de corrosion.
WANDFAK - Baguette de foudre.
WANDFRE - Baguette de la mort gelée.
WANDMIS - Baguette de projectiles de Pemby.
WANDREA - Baguette de foudre.
WANDTRP - Baguette de détection des pièges.

AMULETTES

AMULBAR - Amulette-barrière.
AMULBRA - Broche des braves.
AMULBRO - Fermoir de la cape de Bron.
AMULDEF - Scarabée de défense.
AMULFLE - Amulette de la chair noire.
BONEAM - Talisman d'os.
BWTALIS - Talisman du Loup Noir.
CORELLO - Symbole de Corellon Larethian.
LABELAS - Symbole de Labelas Enoreth.
MOONBOW - Symbole de Séhanine Archelune.
SHEVARA - Symbole de Shevarash.
SOLONOR - Symbole de Solonor Thelandira.

PARCHEMINS ET SORTS

SCRLAUTO - Autographe.
SCRLDRA - Parchemin.
SCRLKAR - Parchemin : Avis de recherche.
SCRLNEI - Parchemin : Avis de recherche.
SCRLKAR - Parchemin : Avis de recherche.
SCRLNEI - Parchemin : Avis de recherche.
SCRLTAR - Parchemin : Avis de recherche.
SCRLZHA - Parchemin.
SCRNOTE - Parchemin : Note griffonnée.
SPPR103C - Soins des blessures légères.
SPPR105C - Enchevêtrement.
SPPR108C - Apaisement.
SPPR201C - Aide.
SPPR203C - Chant.
SPPR205C - Détection des pièges.
SPPR208C - Immobilisation des personnes.
SPPR211C - Silence sur 5 mètres.
SPPR212C - Ralentissement du poison.
SPPR214C - Soins des blessures modérées.
SPPR303C - Dissipation de la magie.
SPPR304C - Glyphe de garde.
SPPR306C - Parchemin de protection contre le feu.
SPPR307C - Délivrance de la malédiction.
SPPR308C - Délivrance de la paralysie.
SPPR313C - Prière.
SPPR314C - Guérison des maladies.
SPPR404C - Neutralisation du poison.
SPPR407C - Protection contre la foudre.
SPPR412C - Électricité statique.
SPPR504C - Rappel à la vie.
SPPR507C - Force du champion.
SPPR510C - Fléau d'insectes.
SPPR512C - Pierres acérées.
SPPR606C - Semences de feu.
SPPR607C - Guérison.
SPPR608C - Orbe desséchant de sol.
SPPR704C - Fatalité rampante.
SPPR705C - Tempête de feu.
SPPR707C - Rayon de soleil.
SPPR712C - Résurrection.
SPPR714C - Symbole de douleur.
SCDECA - Bâton décuplé.
SCRLZZ - Convocation de vache.
SCICE - Lance de glace.
SCCOUR - Émotion : courage.
SCEMOT - Émotion : espoir.
SCFEAR - Émotion : terreur.
SCHOPE - Émotion : désespoir.
SCMALI - Maléfice supérieur.
SCOTIL - Sphère d'Otiluke.
SCREM - Délivrance de la malédiction.
SCSHAD - Monstres d'ombres.
SCSPIR - Armure spirituelle.
SCSTON - Peau de pierre.
SCSTOR - Tempête de glace.
SCCEE - Conjuration d'élémental de terre.
SCCFE - Conjuration d'élémental de feu.
SCCWE - Conjuration d'élémental d'eau.
SCCHAO - Chaos.
SCDMS - Monstres de demi-ombre.
SCDOMI - Domination.
SCFEEB - Débilité.
SCHMON - Immobilisation des monstres.
SCSHRO - Linceul de flammes.
SCAMS - Coquille antimagique.
SCCLITE - Chaîne d'éclairs.
SCDFOG - B(r)ouillard mortel.
SCDISI - Désintégration.
SCDSPEL - Sort de mort.
SCFTS - Transformation de la chair en pierre.
SCGLOB - Globe d'invulnérabilité.
SCISTAL - Chasseur invisible.
SCLICH - Toucher de la liche.
SCMSIV - Convocation de monstres IV.
SCOFS - Sphère glaciale d'Otiluke.
SCPWS - Mot de pouvoir, silence.
SCSHDS - Reflets.
SCSSHA - Convocation d'ombres.
SCSTF - Transmutation de la pierre en chair.
SCACID - Tempête d'acide.
SCFING - Doigt de mort.
SCMALA - Rage de Malavon.
SCMINVI - Invisibilité de masse.
SCMORD - Épée de Mordenkainen.
SCMSV - Convocation de monstres V.
SCPRISM - Vaporisation prismatique.
SCSTUN - Mot de pouvoir étourdissant.
SCBLANK - Esprit impénétrable.

SCINCIN - Nuage incendiaire.
SCMSVI - Convocation de monstres VI.
SCKILL - Mot de pouvoir tueur.
SCMSVII - Convocation de monstres VII.

CONTRACT - CONTRAT DE LA CARAVANE.

FKEY - Clé de la forge.
KEYALBI - Clé d'Albion.
KEYCON - Clé de Coulon.
KEYDUG - Clé de Dugmaren.
KEYGATE - Clé du portail.
KEYMAUS - Clé du mausolée.
KEYNRM - Clé banale.
KEYPRST - Clé du prêtre.
KEYSANC - Clé du sanctuaire.
KEYWATC - Clé de la tour de garde.
TKEY - Clé de Terikan.

OBJETS DIVERS

BARDIC - Cor de barde du Valhalla.
BIRDS - Cage d'oiseaux exotiques.
BISHOP - Fou blanc.
BKNIGHT - Chevalier noir.
BLRDECK - Jeu de cartes.
CAT - Chat mort.
CITTERN - Le rebec de la Guerre.
DVER - Note de Dver.
ELIGEM - Preuve de la foi d'Elisia.
FSEEDS - Semences de feu.
FISH - Truite.
GBERRY - Bonne baie.
HEARTGM - La gemme du Coeur de Pierre.
HIDEBEE - Carapace de scarabée rhinocéros.
HIDEUMB - Carapace d'ombre des roches.
HLYDECK - Jeu de sacré chaos.
HOLDING - Sac de contenance du bouffon.
HOLYSYM - Symbole sacré de Myrkul.
HOLYWAT - Tonneau d'eau bénite.
HONEYLT - Cuir de miel pourri.
JORIL - Badge de Joril.
KALABAC - Journal intime de Kalabac.
KRILAG - Broche de Krilag.
LIST - Liste de fournitures.
LYRE - Lyre de progression.
MAIDEN - Badge de la Vierge Ilmadia.
MALAVON - Badge de Malavon.
MARKETH - Badge de Marketh.
MHORN - Corjoyeux.
NOTEKER - Note à Kerish.
NOTEKRI - Note à Krilag.
PELLON - Le luth néfaste de Pellon Kay.
PERDIEM - Badge de Frère Perdiem.
PIECE1 - Rouage brisé.
PIECE2 - Rouage brisé.
PIECE3 - Rouage brisé.
PIECE4 - Rouage brisé.
PORTRAIT - Portrait de Marketh.
POTATOES - Sac de patates.
PWARJ - Journal de guerre de Présio.
REZNATH - Journal intime de Reznath.
SEEDS - Semailles.
SHAWM - Berceuse d'Owain.
SQUIREL - Cage d'écureuils.

nouvelle formule

22F

LE MAGAZINE
+ LE CD-ROM
PC & MAC

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

TERIKAN - Phylactère de Terikan.
THISTLE - Laine de chardon rongée aux mites.
VIOLIN - Violon des hommes sans âmes.
VOICEBN - Ossements de la Voix.
WATER - Tonneau d'eau pure.
WINE - Bouteille de vin.
YETI - Fourrure de yéti.

KINGDOM UNDER FIRE

Cheat codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche "ENTREE" et tapez l'un des codes qui suivent.
~MAKEMYDAY ou **.MAKEMYDAY** - Active la possibilité d'utiliser les autres Cheat Codes
~BAEGOPA ou **.BAEGOPA** - Ajoute 500.000 à toutes les ressources
~SIMSIMHAE ou **.SIMSIMHAE** - Construction rapide.
~DAYSPRING ou **.DAYSPRING** - Affiche toute la carte.
~GODBLESSU ou **.GODBLESSU** - Met les points de vie au maximum.
~AMOSBEMERCIFUL ou **.AMOSBEMERCIFUL** - Donne le maximum de Mana.
~KNOWLEDGEISPOWER ou **.KNOWLEDGEISPOWER** - Donne tous les sorts.
En fonction du mode de jeu, il faudra utiliser le premier ou le second code...

LINKS 2001

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche "CAPS-LOCK". Elle se trouve sous la touche "TAB" et au-dessus de la touche "SHIFT" de gauche. En gardant cette touche enfoncée, tapez l'un des codes suivants :

HITMANIA - Votre swing est beaucoup plus puissant.
LIGHTER - Les balles de golf sont plus légères.
PEOPLE - La foule s'exprime de manière plus bruyante (Happy Gilmore ;-).

MADDEN NFL 2001

Équipes cachées

Allez sur le menu qui permet de configurer le jeu (**"Settings"**). Vous trouverez une option **"Secret Codes"** où il vous sera possible d'entrer les codes suivants pour accéder aux équipes correspondantes.

Lionpower	**- '57 Lions**
Goldrush	**- '57 49ers**
Jollygreen	**- '58 Giants**
Stables	**- '58 Colts**
Greenwings	**- '60 Eagles**
Getem	**- '62 Texans**
Therewasaman	**- '62 Oilers**
Getem	**- '62 Texans**
Outdoors	**- '63 Bears**
Littlepeople	**- '65 Browns**
Megiveyou	**- '66 Chiefs**
Champs	**- '66 Packers**
Whoshotjr	**- '66 Cowboys**
Blitzer	**- '67 Rams**
Snowplow	**- '67 Packers**
Tundra	**- '67 Cowboys**
Grayandblack	**- '67 Raiders**
Heidi	**- '68 Raiders**
Shocker	**- '68 Colts**
Tvtimeout	**- '68 Jets**
Nofluke	**- '69 Chiefs**
Allfluke	**- '69 Vikings**
MNF	**- '70 Browns**
Geedyup	**- '70 Colts**
Rideon	**- '70 Cow-boys**
Damnyankees	**- '70 Jets**
Courage	**- '70 Lions**
Marchon	**- '70 Saints**
Peopleeater	**- '70 Vikings**
Overtime	**- '71 Cheifs**
Longestgame	**- '71 Dolphins**
Stars	**- '71 Cow-boys**
Lucky	**- '72 Steelers**
Perfect	**- '72 Dolphins**
Airshow	**- '72 Colts**
Airtime	**- '72 Jets**
Sour	**- '72 Raiders**
Redwithenvy	**- '72 Redskins**
Orangejuice	**- '73 Bills**
Junglecats	**- '73 Bengals**
83to55	**- '73 Dolphins**
Longlive	**- '73 Vikings**
Defenders	**- '74 Dolphins**
Struggle	**- '74 Raiders**
Steelcurtain	**- '74 Steelers**
Tark	**- '74 Vikings**
Baseballteam	**- '75 Cardinals**
Allaboutmadden	**- '75 Raiders**
Angelcity	**- '75 Rams**
Miracleleap	**- '75 Steelers**
Purple	**- '75 Vikings**
Hailmary	**- '75 Cow-boys**
Patgames	**- '76 Patriots**
Madteam	**- '76 Raiders**
Powerofpurple	**- '76 Vikings**
Itscoldinhere	**- '77 Bears**
Onemilehigh	**- '77 Broncos**
Ghosttothepost	**- '77 Colts**
Usateam	**- '77 Cow-boys**
Theghost	**- '77 Raiders**
Roller	**- '78 Chargers**
Recordnight	**- '78 Cow-boys**
Cannedtuna	**- '78 Dolphins**
Dynasty	**- '78 Steelers**
Holy	**- '78 Raiders**
Roller	**- '78 Chargers**
Earl	**- '78 Oilers**
Comeback	**- '79 Cow-boys**
Pirates	**- '79 Bucaneers**
Ramitdown	**- '79 Rams**
Aheadatthehalf	**- '79 Redskins**
Blackiscool	**- '79 Steelers**

MERCEDES BENZ TRUCK RACING

Cheat Codes

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants.

BUGGYGIRL - Active les Cheat Codes.
MOGLI - Permet de gagner toutes les courses.
ALLOFF - Désactive tous les Cheat Codes.

METAL GEAR SOLID

Munitions infinies

Après avoir terminé le jeu une première fois, si vous avez résisté à Ocelot (pour sauver Meryl) lorsque vous êtes torturé, vous trouverez une nouvelle partie sauvegardée. En la chargeant, vous commencerez le jeu avec un bandana. Mettez ce bandana et vous serez en munitions infinies.

INVISIBILITÉ

Après avoir terminé le jeu une seconde fois, si vous avez résisté à Ocelot (pour sauver Meryl) lorsque vous êtes torturé, vous trouverez une nouvelle partie sauvegardée. En la chargeant, vous commencerez le jeu avec une tenue de camouflage. Portez-la et vous serez invisible.

NOUVELLES TEXTURES

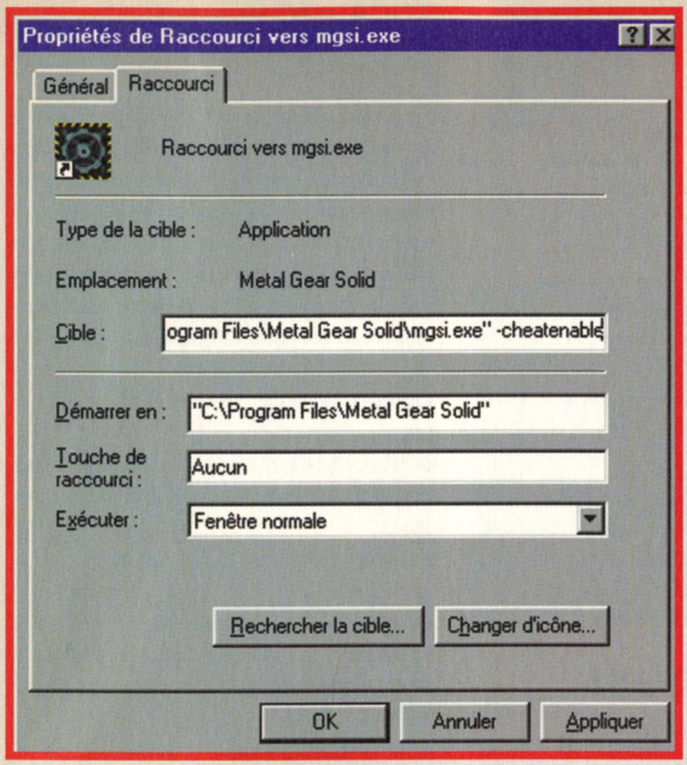
Après avoir terminé le jeu une troisième fois, si vous avez eu le bandana et la tenue de camouflage, allez dans la zone où vous combattez le ninja. Il ne sera pas de la même couleur. Éliminez-le sans utiliser le bandana, ni la tenue de camouflage, et vous obtiendrez de nouvelles textures pour Snake et le Ninja ainsi que de nouvelles musiques à la fin du jeu.

CHANGER DE COSTUME

Terminez le jeu deux fois en utilisant le même fichier de sauvegarde et en obtenant le bandana et la tenue de camouflage. À la troisième partie, Snake obtiendra un smoking dans l'ascenseur.

Cheat Mode

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Par défaut, il s'agit de **"C:\Program Files\Metal Gear Solid"**. À l'intérieur, vous trouverez un fichier **"Mgsi.exe"**. Cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et choisissez **"Créer un raccourci"**.. Cliquez avec le bouton droit sur le fichier **"Raccourci vers Mgsi.exe"** et choisissez **"Propriétés"**. Dans la zone de saisie **"Cible :"**, ajoutez **"-cheatenable"** après tout le texte. N'oubliez pas de mettre un espace entre le texte qui se trouvait déjà là et **"-cheatenable"**.. Une fois que c'est fait, cliquez sur le bouton **"OK"** et double-cliquez sur **"Raccourci vers Mgsi.exe"** pour lancer le jeu. Pendant une partie, il vous sera alors possible d'utiliser les touches suivantes.
"F2" - Invincibilité.
"F4" - Munitions infinies.



NEED FOR SPEED : PORSCHE 2000

Cheat Codes

Sur l'écran de création de pilote, à la place de mettre votre nom, utilisez l'un des codes suivants. Lorsque vous cliquerez sur le bouton "Terminé", vous entendrez une sonnerie particulière et le nom sera effacé comme si vous n'aviez rien fait. Mais les modifications auront été prises en compte. Il ne vous reste plus alors qu'à entrer votre nom et à démarrer une course.

Gulliver - Les voitures sont remplacées par de petites voitures radiocommandées (même modèle mais petite taille avec une antenne).
Smash Up - Mode stock car.
Dakar - Mode rallye.
Fuzzyfuz - Présence de voitures de police dans les courses rapides (sauf à Monaco)
yraGyraG - 993 paramètres pour toutes les voitures.
fetherw8 - Voitures plus lourdes.
freewill - Double la vitesse de votre voiture.

Faites attention, les noms sont à entrer en respectant les majuscules et minuscules.

SCREAMER 4X4

Cheat Codes

Sur le menu principal, appuyez sur la touche **"SHIFT"** de gauche. Vous verrez alors une fenêtre **"Inscription"** avec le message **"Entrer le cheat code :"**. À cet endroit, tapez l'un des codes suivants et cliquez sur le bouton **"OK"**.

ALLENGINES - Permet d'accéder à tous les moteurs pour chaque véhicule (si possible).
RABACAR - Permet d'accéder au camion Raba H18.
BIGFOOT - Permet d'accéder au Toyota Hilux Pickup.
ALLCARS - Permet d'accéder à toutes les autres voitures.
ALLTROPHIES - Permet d'accéder à tous les trophées.
ALLTIRES - Permet d'accéder à tous les types de pneus pour chaque véhicule (si possible).
ALLRDIFFERS - Permet d'accéder à tous les différentiels arrière pour chaque véhicule (si possible).

ALLFDIFFERS - Permet d'accéder à tous les différentiels avant pour chaque véhicule (si possible).

(LES) SIMS

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur les touches «**CTRL**», «**SHIFT**», «**ALT**» et «**C**» pour faire apparaître une zone de saisie dans le coin supérieur gauche de l'écran. À cet endroit, vous pourrez taper l'un des codes suivants.

KLAPAUCIUS - Donne 1000 dollars.
SET_HOUR x - Change l'heure en «x». Il faut remplacer «x» par une heure comprise entre «1» et «24».
INTERESTS - Change la personnalité et les centres d'intérêt de vos Sims.
AUTONOMY x - Change la façon de penser des Sims. Remplacez le «x» par une valeur comprise entre «1» et «100».
GROW_GRASS x - Vitesse à laquelle pousse l'herbe. Remplacez le «x» par une valeur comprise entre «1» et «150».
SIM_SPEED x - Vitesse du jeu. Remplacez le «x» par une valeur comprise entre «0» et «1000».
SWEEP ON - Affiche un graphique indiquant les performances.
SWEEP OFF - Retire l'affichage du graphique indiquant les performances.
HISTORY - Sauvegarde un fichier texte «FamilyHistory.txt» dans le répertoire du jeu contenant les informations de la famille utilisée à ce moment-là.
! - Répète le dernier code entré sans que vous ayez à le retaper entièrement.
; - Permet de faire une séparation entre deux codes pour en entrer plusieurs en une seule fois.

Pour les deux dernières commandes, voici un truc pour mieux comprendre. Utilisez une première fois le code «**KLAPAUCIUS**». Ensuite, retournez sur la zone de saisie et tapez «**!;!;!**». Le «**!**» va répéter automatiquement le dernier code entré. C'est-à-dire «**KLAPAUCIUS**». Mais comme vous avez mis trois fois «**!**» séparés par des «**;**», ce sera comme si vous aviez tapé trois fois «**KLAPAUCIUS**» et vous obtiendrez 3000 dollars.

Vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent.

WATER_TOOL
MAP_EDIT ON
MAP_EDIT OFF
ROUTE_BALLOONS ON
ROUTE_BALLOONS OFF
DRAW_ALL_FRAMES ON
DRAW_ALL_FRAMES OFF
LOG_MASK
BUBBLE_TWEAK

START-UP

Prêt étrange

Au moment de valider un emprunt fait auprès d'une banque, cliquez avec le bouton droit. Cela aura pour effet d'annuler le crédit. Mais vous obtiendrez tout de même l'argent !

Pour obtenir beaucoup d'argent, faites une demande de prêt de 666 francs à la banque. Il vous sera refusé mais, bizarrement, vous obtiendrez cinq millions de francs en dédommagement !

SUBMARINE TITANS

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"ENTREE"**. Une zone de saisie apparaîtra en haut de l'écran où il vous sera possible de taper l'un des codes suivants.
FOW - Affiche toute la carte.

TECH - Donne accès à toutes les technologies.
ENERGY - Donne le maximum d'énergie.
AIR - Donne le maximum d'air.
SILICON - Donne le maximum de Silicone.
METAL - Ajoute 1000 unités de métal.
GOLD - Ajoute 1000 unités d'or.
CORIUM - Ajoute 5000 unités de Corium.
EXITON - Ajoute 10000 unités de métal, 5000 unités de Corium et 1000 unités d'or.

SUDDEN STRIKE

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"ENTREE"** puis tapez l'un des codes qui suivent.

****SUPERMAN** - Invulnérabilité.
****NOFOG** - Permet de voir les ennemis sur la carte.
****VIDEOFUTUR** - Permet d'accéder à toutes les scènes cinématiques
Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent.
****STARCRAFT**
****STATICFOG**

TOCA 2 (CODEMASTERS CLASSICS)

Cheat Codes

Juste avant de commencer une course, vous avez la possibilité d'entrer votre nom. À la place, entrez l'un des codes suivants. Vous entendrez alors une voix annoncer «**Mode Triche Activé**». Le code que vous avez entré sera alors remplacé par le nom qui se trouvait là auparavant. Pour désactiver un code, il suffit de le taper de nouveau et vous entendrez la voix annoncer «**Mode Triche Désactivé**».

CARTASTIC - Permet d'accéder à toutes les voitures.
DOUBLE - Permet d'accéder à toutes les courses.
RUBBER - Les voitures rebondissent en cas de choc.
SKINNY - Permet de jouer sans voir la carrosserie.
GIRDLE - Amplification du relief.
HIGHJUMP - La gravité est moins importante.
SKATES - Adhérence plus importante et permet d'aller plus vite.
OUCH - Mode stock car.
TIMEOUT - Désactive le compteur de temps dans le mode Challenge.
TOPDOWN - Ajoute une vue supplémentaire pour voir les voitures de haut.
HANGOVER - Les éléments de décor laissent une traînée qui s'estompe ensuite.
MOVIE - Les voitures prennent facilement des dégâts mais cela ne gêne pas les performances des voitures !

Vous pouvez aussi essayer les codes suivants.
POSHKID
REPEL

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Mouvements spéciaux

Pour réaliser un mouvement spécial, il faut utiliser une combinaison de touches particulière en fonction du skaters que vous utilisez. De plus, il faut que la jauge spéciale soit pleine et clignote pour que cela puisse fonctionner.

Andrew Reynolds
Nosegrab Tailslide : Haut, Bas et V.
Triple Heelflip : Haut, Droite et C.
Hardflip Late Flip : Haut, Bas et C.

Bob Burnquist
Rocket Tailslide : Haut, Bas et V.
One Foot Smith : Droite, Bas et V.
Racket Air : Gauche, Bas et B.

Bucky Lasek
The Big Hitter : Gauche, Bas et V.
One Foot Japan : Haut, Droite et B.
Fingerflip Airwalk : Gauche, Droite et B.

Chad Muska
Mute Backflip : Haut, Bas et B.

Hurricane : Bas, Droite et V.
Muska Nose Man : Droite, Haut et B.

Elissa Steamer
Madonna Tailslide : Haut, Gauche et V.
Hospital Flip : Gauche, Droite et C.
Indy Backflip : Haut, Bas et B.

Erik Koston
The Fandangle : Droite, Bas et V.
Indy Frontflip : Bas, Haut et B.
Pizza Guy : Bas, Gauche et B.

Geoff Rowley
Rowley Darkslide : Gauche, Droite et V.
Double Hardflip : Droite, Bas et C.
Half Flip Casper : Droite, Gauche et C.

Jamie Thomas
Beni F-Flip Crooks : Bas, Haut et V.
Laser Flip : Bas, Droite et C.
One Foot Nose Manual : Gauche, Haut et B.

Kareem Campbell
Ghetto Bird : Bas, Haut et C.
NoseV to Pivot : Bas, Haut et V.
Casper : Gauche, Bas et B.

Rodney Mullen
Nollieflip Underflip : Bas, Gauche et C.
Casper to 360 Flip : Bas, Droite et B.
Heelflip Darkslide : Droite, Gauche et V.

Rune Glifberg
One Foot Bluntslide : Gauche, Haut et V.
Kickflip One Foot Tailslide : Gauche, Bas et C.
Christ Air : Gauche, Droite et B.

Steve Caballero
Hang Ten : Droite, Haut et V.
Triple Kickflip : Haut, Gauche et C.
FS 540 : Droite, Gauche et B.

Tony Hawk
Overturn : Bas, Gauche et V.
Sacktap : Haut, Bas et B.
The 900 : Après avoir trouvé un grand espace de saut, faites **Droite**, **Bas** et **B**.

Attention, les touches correspondent à des types de mouvements. Si vous n'avez pas gardé les touches par défaut, il vous faudra probablement utiliser les touches que vous avez réassignées.

B = Grab.
C = Flip.
V = Grind.

PRÈS DE 400 SOLUTIONS COMPLÈTES ET DES MILLIERS DE CODES

N'ATTENDEZ PLUS !

RETROUVEZ TOUTES LES SOLUTIONS DE VOS JEUX EN EXCLUSIVITÉ SUR

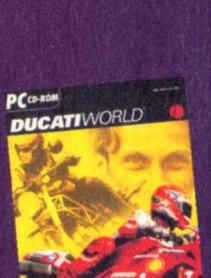
3615 PCSOLUCES

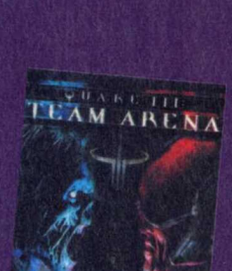
ET AU

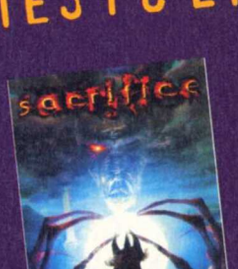
08 92 68 14 16

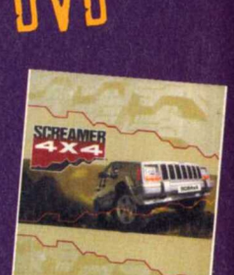
MISES À JOUR RÉGULIÈRES, NOUVEAUX CODES, HOTLINE*

TOUS LES MOIS, GAGNEZ LE JEU DE VOTRE CHOIX, LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS PC ET DVD









3615-3668 : 2,21 F/MN - *3615 UNIQUEMENT

allocine-vision.com

LE CINEMA
COMME VOUS NE L'AVEZ
JAMAIS VU !

MTV MUSIC TELEVISION

Le Premier JukeBox Cinéma

LE MAGAZINE DU CINÉMA Ciné Live www.loisir.net

SÉQUENCE EXTRAITE DU JEU

RASSEMBLEZ VOS TROUPES ET FAITES VALOIR LE DROIT DU SANG.

A l'aube du 4ème millénaire, engagez une guerre épique pour la reconquête de votre empire. Aux commandes de Mechs™ nouvelle génération, menez votre garde d'élite dans une campagne de représailles longue de 30 missions ou combattez à 16 en réseau dans 6 modes multijoueurs. MechWarrior 4 est le premier jeu de la série développé par les créateurs de l'univers BattleTech. Dans un univers futuriste aux graphismes saisissants, prenez le contrôle de formidables machines de guerre, au pilotage intuitif. Vos ennemis connaîtront la terreur. Vengeance sera faite !

MECHWARRIOR 4
VENGEANCE

DÉBUT DES HOSTILITÉS : FEV. 2001 • WWW.MICROSOFT.COM/FRANCE/JEUX

JOUABLE EN RÉSEAU SUR GOA www.goa.com

FASA CORPORATION

Microsoft

© 2000 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft est une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. BattleTech Material © 2000 FASA Corporation. Tous droits réservés. Utilisés sous licence. MechWarrior, BattleTech, BattleMech et Mech sont chacune des marques ou des marques déposées de FASA Corporation et de Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Toutes autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

RCS Microsoft B 327 733 184 RC Evry